GRY VIDEO I KONSOLE

LISTOPAD 2011 / 11/2011

新プラス

NEO PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 8% vat)

PS3 I XBOX [illegible] PSP I PS VITA I Wii I 3DS I iOS

BATTLEFIELD 3
KONKURS
WYGRAJ XBOXA 360
Z FACHOWĄ OBUDOWĄ
I KOSZULKI!

34 RECENZJE NOWYCH GIER

BATTLEFIELD 3
BATMAN: ARKHAM CITY
UNCHARTED 3
FORZA MOTORSPORT 4
PES 2012
RAGE

www.neogo.pl
NR 152 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

OSTATNIA KRUCJATA EZIO

DARK SOULS I MASS EFFECT 3 I SYNDICATE I SAINTS ROW: THE THIRD I CRYSIS
SONIC GENERATIONS I ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON I WRC 2 I DANCESTAR PARTY

INSOMNIAC GAMES

3D Compatible Game

PlayStation Network

SONY

7 TM

www.pegi.info

PO CO KOMU WROGOWIE...

...KIEDY MA SIĘ TAKICH PRZYJACIÓŁ?

RATCHET & CLANK 4 ZA JEDNEGO

W rolach głównych:

Wojciech **Malajkat** • Jerzy **Kryszak** • Robert **Tondera** • Mirosław **Wieprzewski**

PS3

PlayStation 3

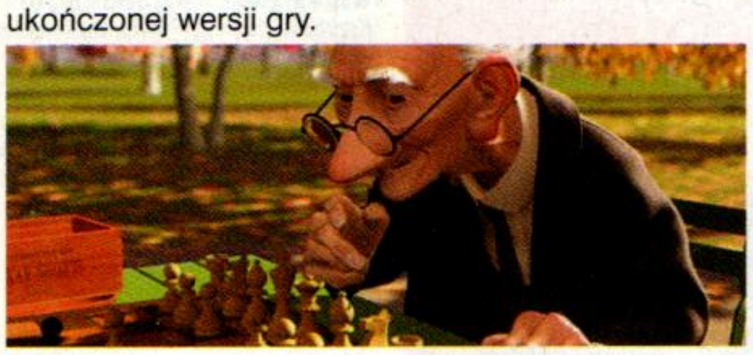
SONY

make.believe

menu #152

SPECJAŁ

34 Assassin's Creed: Revelations
Na specjalnym pokazie przyglądamy się niemal ukończonej wersji gry.



38 Skaczące Misiaczki
– Czy nie jesteś za stary na te głupie gry? Nie, nie jestem i nigdy nie będę. Sasori zgłębia temat wypalenia się wśród graczy.

NEWSFLASH

06 Koniec ery „używek"
Giganci rynku coraz skuteczniej walczą z obrotem używanymi grami.

12 Wywiad: Michał Cichy
Galapagos Interactive to stosunkowo świeży gracz w naszej branży. Próbujemy poznać plany dystrybutora w rozmowie z PR & Marketing Managerem.

13 Versus
Czy zmiana gatunku to słuszna metoda reaktywacji starych marek?

16 Sprzedaj nam grę
Pod lupą jeden z najbardziej kontrowersyjnych rebootów ukochanych przez core'owców serii – Devil May Cry. Tłumaczy się Tameem Antoniades z Ninja Theory.

18 A kto umarł, ten nie żyje
Dark Souls stało się obiektem kultu szybciej, niż mogliśmy się tego spodziewać. Dysktutujemy na temat gry z zaproszonymi gośćmi.

32 Horyzont
Nadciąga więcej gier, niż jesteście w stanie ograć.

ZAPOWIEDZI

10 Syndicate
14 Gran Turismo 5 Spec 2.0
20 Mass Effect 3
22 Saints Row: The Third
24 Need For Speed: The Run

STAŁE

26 Ore no [Game] Nikki
Felieton Jakuba Teppera.

28 Po drugiej stronie lustra
Felieton Tomka Kreczmara.

30 Świat według nerda
Felieton Quentina.

24 Charts
Co najlepiej sprzedaje się w Polsce i na świecie.

40 Recenzje
Felieton Miela otwierający recenzje.

88 Retroplus
DrMax zagłębia się w mroczne wieki konsolowego grania. Plus felietony Kroogera i Martineza.

95 FAQ³
Korespondencja z redakcją, ciekawostki z NEOgo.pl i forum.

98 Finisher
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

78 Ace Combat: Assault Horizon
54 Aliens: Infestation
82 Batman: Arkham City
42 Battlefield 3
74 Crysis
80 Dance Central 2
58 DanceStar Party
87 Dark Souls //Online
76 Deus Ex: Bunt Ludzkości – Brakujące Ogniwo
55 Disney Universe
70 Forza Motorsport 4
46 Hulk Hogan's Main Event
81 Kinect Sports: Sezon 2
46 Michael Phelps: Push The Limit
64 Mercury Hg
48 NBA 2K12
76 NBA Jam: On Fire Edition
64 Orcs Must Die!
56 PES 2012: Pro Evolution Soccer
46 PowerUp Heroes
47 Przygody Tintina
62 Rage
68 Ratchet & Clank: 4 Za Jednego
54 Resident Evil: Code Veronica X HD
46 Sesame Street: Once Upon a Monster
60 Sonic Generations
64 Space Channel 5 Part 2
65 Spider-Man: Edge of Time
61 The Cursed Crusade
50 Uncharted 3: Oszustwo Drake'a
86 Uncharted 3: Oszustwo Drake'a // Online
64 Worms Total Mayhem
66 WRC 2
77 X-Men Destiny

Wszystkie ręce na pokład!

Trzy najbliższe miesiące to prawdziwa uczta dla fanów gier video; kilkanaście pierwszoligowych pozycji nie da o sobie zapomnieć, wabiąc z półek sklepów czy witryn w internecie. Wreszcie ukazał się pompowany do niebotycznych rozmiarów Battlefield 3; jego przypadek jest zresztą bardzo ciekawy. Już w ubiegłym roku EA próbowało narobić szumu przy okazji Medal of Honor i uszczknąć kawałek tortu należącego niemal w całości do Call of Duty. Medal sprzedał się nieźle, ale w żaden sposób nie zagroził behemotowi Activision. W tym roku Electronic Arts wytoczyło swoje największe działa, czyli uznaną i cenioną przez miliony graczy za fantastyczny multiplayer serię Battlefield i... nakazało DICE, żeby przypudrowali najnowszą część na kształt właśnie Call of Duty. O rezultacie tego zabiegu dowiecie się z naszej recenzji – jedno jest pewne: jeśli ktoś ma stanąć do bezpośredniego starcia z CoD, to właśnie Battlefield, bo już dalej, nawet na dalekim horyzoncie nie widać absolutnie nikogo, kto byłby w stanie nawiązać walkę.

Naughty Dog z kolei doskonale wiedzą sami, czego oczekują fani Uncharted i posiadacze PS3. Po drugiej części gry wydawało się to niemożliwe, ale w Oszustwie Drake'a wycisnęli z PlayStation 3 jeszcze więcej – efekt jest zwyczajnie piorunujący i trzeba tę grę zobaczyć na własne oczy. Podobnie jak Rocksteady z Batman: Arkham City, która zwyczajnie zachwyca jakością wykonania, pomysłami i fantastycznym oddaniem źródłowego materiału. Z kolei Forza Motorsport 4, to – według słów Blizza – najlepsza obecnie ścigałka pod słońcem dostępna na konsolach. A przecież to dopiero cztery z trzydziestu czterech gier zrecenzowanych w tym numerze...

Następne miesiące? Też będzie się działo. Skyrim, nowa Zelda, wbrew pozorom coraz lepiej zapowiadający się Need for Speed, czy oczywiście Modern Warfare 3, a także nasz okładkowy temat w tym miesiącu – Assassin's Creed: Revelations. Ile pieniędzy jesteście w stanie przeznaczyć na gry? Kupicie przez trzy miesiące kilkanaście tytułów? Dlaczego wydawcy tak uparcie celują właśnie w koniec roku, zamiast rozbić to lepiej po pozostałych miesiącach? Pytanie jak co roku retoryczne; zapraszam do lektury numeru i do przeczytania za miesiąc! //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
bebzon rośnie

Dobrze, gdy żona łapie na coś taką wkrętkę (w tym przypadku pochłanianie książek), że nawet w weekendy jest zajęta sobą. Wtedy ja gram w Dark Souls. Oj wiem, już macie dość czytania o tej grze, ale co zrobić – to taki killer. Skończyłem w 93 godziny, a po zamknięciu numeru jadę New Game+. Poza tym łyknąłem Uncharted, ugryzłem Battlefielda i Batmana, ba, nawet jakieś crapy i online też pograłem. Kiedy? Cóż, Wy uczycie się, imprezujecie, chodzicie na randki i do kina, a ja gram. Pośpię w styczniu.

GRZEGORZ BROL // FAX
i tak giną raz za razem

Lubię rozmawiać o grach z ludźmi, którzy lubią rozmawiać o grach. Ale jak widzicie na zdjęciu, nie zawsze można się dogadać. W tym miesiącu czułem się jak taki paw, strosząc piórka i próbując zrozumieć, o co chodzi w Dark Souls. Najpierw zaraził się Gulash, a później Mielu. Nie zrozumiałem choćby słowa z ich niekończących się rozmów. Przestali spać i siedzieli po nocach przed telewizorami, ginąc raz za razem i najwyraźniej świetnie się bawiąc. I rozprzestrzeniają zarazę na kolejnych graczy.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
magician

Wprawdzie mógłbym grać spokojnie w NBA 2K11 kolejny rok i dalej bawiłbym się wyśmienicie, ale nadejście kontynuacji przywitałem z wielkim entuzjazmem. Lipą za to są trzy okładki – w Polsce inna niż ta z Jordanem jest nieosiągalna. Wiem, bo brat uzależnił kupno gry na peceta od znalezienia wersji z Magikiem. No i sobie nie pograł. Ja za to zaczynam odczuwać hype związany z najnowszą Zeldą. Długo nie mogłem się przekonać, ale tuż przed premiera siedzę jak na szpilkach i zachwycam się zwiastunami.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
i'm fapman

Stało się, przyszła kryska na matyska. Starałem się jak mogłem pozostać ostatnim sprawiedliwym, który nigdy nie da maksymalnej noty. No, żeby jeszcze jakiejś niszowej, ambitnej grze o przemijaniu, ale przecież nie superprodukcji, nad którą pieją wszyscy, w dodatku opartej na komiksie, czyli zbrodniczej pseudo-sztuce z zepsutego Zachodu, zmiękczającej mózgi młodzieży na całym świecie. A jednak, musiałem przyznać, że Nietoperz mnie rozwalił niczym powszedniego superłotra. A niech cię, Batmanie!

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
zjedz mięso, ziemniaki zostaw

Tak, moi drodzy, ten koleżka w przebraniu Jokera, którego widzieliście w Halloween na warszawskim Mokotowie, to był Gonzo. Niestety, ale Arkham City siada na psychikę, to gra na 12/10, ale po szczegóły odsyłam do recenzji. Do Rocksteady lecą kudosy za sarkastyczne odwołanie do Losta – szacun! A niedługo Skyward Sword – Robin i Zelda Williams już grają, Edge wystawia dychę, limitka zamówiona. Nic tylko wysiedzieć. A pod choinkę? Nie zostało nic innego, jak napisać do Mikołaja „dawaj Rayman: Origins".

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
czaasuuuu...

Na potęgę Posępnego Czerepu, za Chiny nie zdążę nadrobić zaległości przed nadejściem molocha w postaci Skyrim! Dopiero co zrobiłem Ace Combat: Assault Horizon, Fable III, Deus Ex: Bunt Ludzkości, Tintina (ekhem) i ledwie liznąłem trzecie Gearsy, a już na karku mam nowy hit Bethesdy. Biedny Batman i biedne Dead Island kurzą się za konsolą. A przecież gry to nie wszystko, bo serialowa jesień też daje po czajniku – ze wskazaniem na nowego Dextera, choć i Walking Dead (poza dłużyznami) jest spoko.

RAFAŁ BARANOWSKI // Tadeg
Che palle! Prawie jak Ford

Nie wszyscy lubią handheldy, ale w wielu sytuacjach są nieocenione. A gdy stoisz w korku tak wielkim, że bateria w kieszonsolce zdąży się rozładować – wiedz, że coś się dzieje. Z innej beczki, widzieliście japońską reklamę Uncharted 3 z Harrisonem Fordem? Miał megawczutę w grę, skręcał padem i robił takie miny, że o mało nie padłem. Z cyklu głupi pomysł – zdarzyło mi się odpisywać na widomość na XBL gitarą, ale czy da się grać w Street Fighter kierownicą? Chyba byłoby równie ergonomicznie!

ADAM ZDANOWSKI // Blizz
happy days

W zasadzie jestem growo ustawiony do końca roku. Battlefield 3 zapewni mi przeżycia multiplayerowe, Forza Motorsport 4 z kolei pozwoli w spokoju odreagować po hardcore-'owym Dark Souls, w którym w pierwszej godzinie zginąłem jakieś czterdzieści razy. Co 90 sekund spadałem, zrzucano mnie, cięto, miażdżono, łamano, nabijano i przeżuwano, i znowu spadałem, znów mnie cięto, zrzucano, miażdżono, łamano... wiecie. A przede mną co najmniej 60-70 kolejnych godzin takich przyjemności. Happy days.

Special Guest Stars: Krooger, Grabarz, Jakub Tepper, Martinez, Quentin, Sushi, Tomek Kreczmar

Numer 152 // **listopad** 2011
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //**fax@neo-plus.pl**

Współpracują: Rafał Baranowski, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Marcellus, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Qsh, Vandal, Wicik,

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Fat Joe
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

2 – paczki de el ce do Final Fantasy XIII-2 pojawią się w sieci... każdego miesiąca. Square Enix zapowiedziało pierwszy zestaw o nazwie Boss Monster Omega, w którym znajdą się ubrania dla bohaterów oraz, jak nazwa wskazuje, Omega. Płacić za przeciwników w erpegach? Tego jeszcze nie było.

40 – tysięcy linii dialogowych liczy sobie skrypt do Mass Effect 3. To więcej niż było w obu poprzednich częściach. Na szczęście nie trzeba będzie tego wszystkiego czytać.

70 – godzin, a nawet więcej, potrzeba na ukończenie The Legend of Zelda: Skyward Sword, jeśli chcemy wykonać wszystkie questy poboczne i znaleźć ukryte przedmioty. To ile będzie trwał speedrun? 45 minut?

86 – minut i prawie 29 sekund trwa speedrun Dark Souls. 93 godziny grał Mielu zanim zobaczył napisy końcowe. Nie, nie jest aż takim słabeuszem. To niejaki twilight jest takim szefem. Podziwiamy, ale nam nie spieszy się, by opuszczać Lordran.

? – „Wyjątkowa cena", za jaką posiadacze gier na PSP na płytach UMD będą mogli ściągnąć owe tytuły na PlayStation Vita. Sony jeszcze nie podało dokładnej kwoty. Czy przypadkiem nie powinno być to 0 (słownie zero) złotych?

DOŁĄCZ DO NAS NA facebook NOWY KANAŁ TVUltima NA YouTube

NAJLEPSZE GRY

EKSPRESOWA WYSYŁKA*

* wysyłka kurierska w cenie Poczty Polskiej

ULTIMA.pl
Świat Elektroniki Rozrywki

ul. Chłodna 35/37 paw.7 00-867 Warszawa

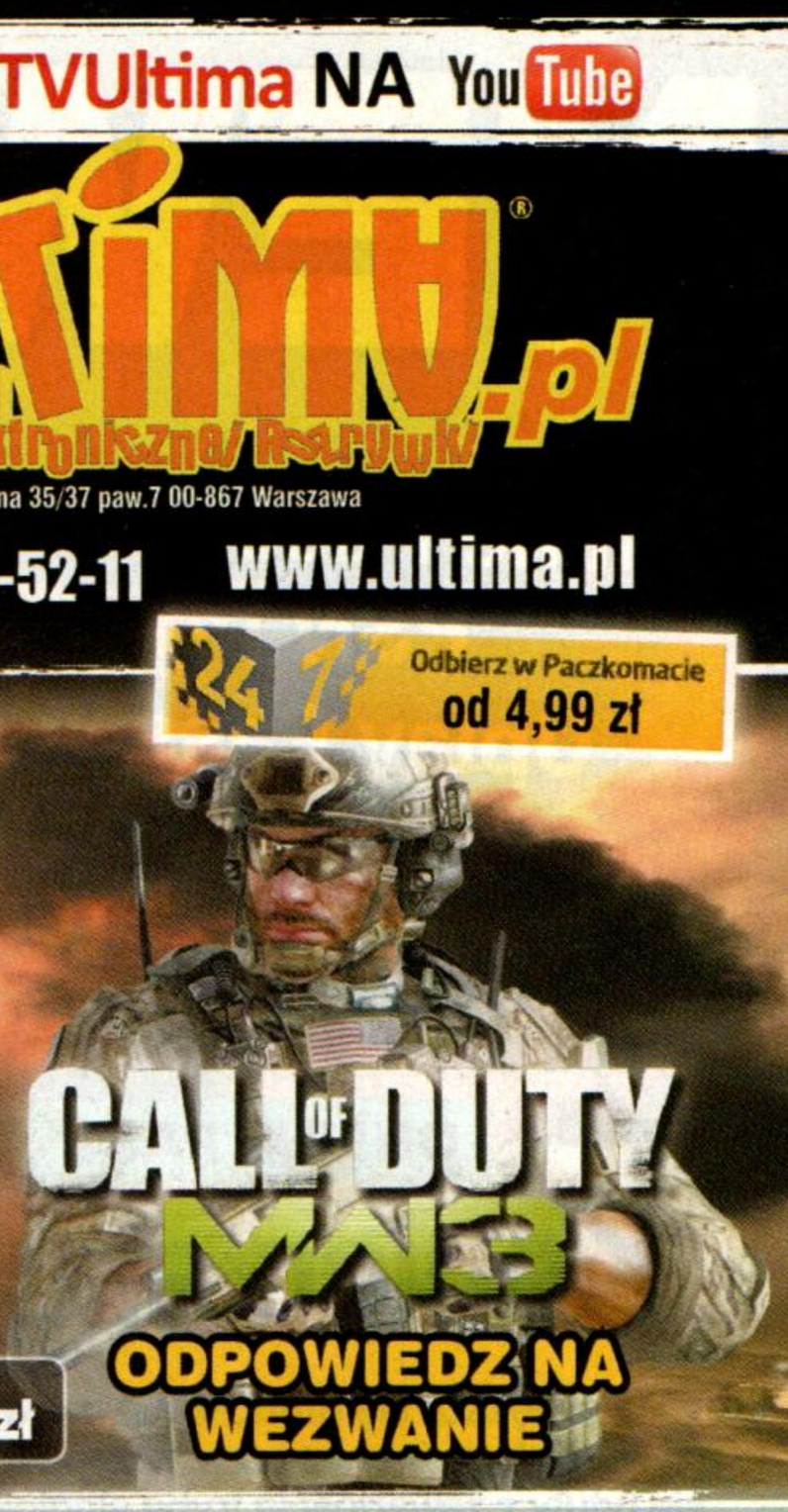
Teraz Ultima W KATOWICACH! ul.Tysiąclecia 15 (na wysokości Żyrafy) szczegóły na www

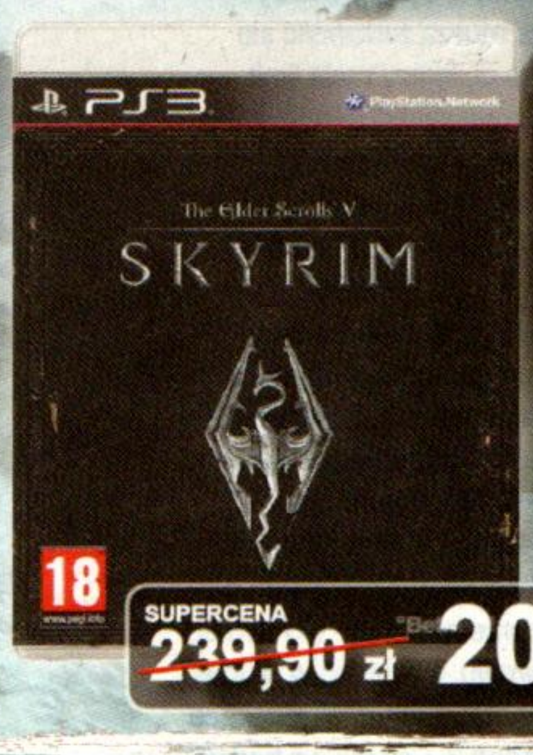
email: ultima@ultima.pl tel: (22) 485-52-11 www.ultima.pl

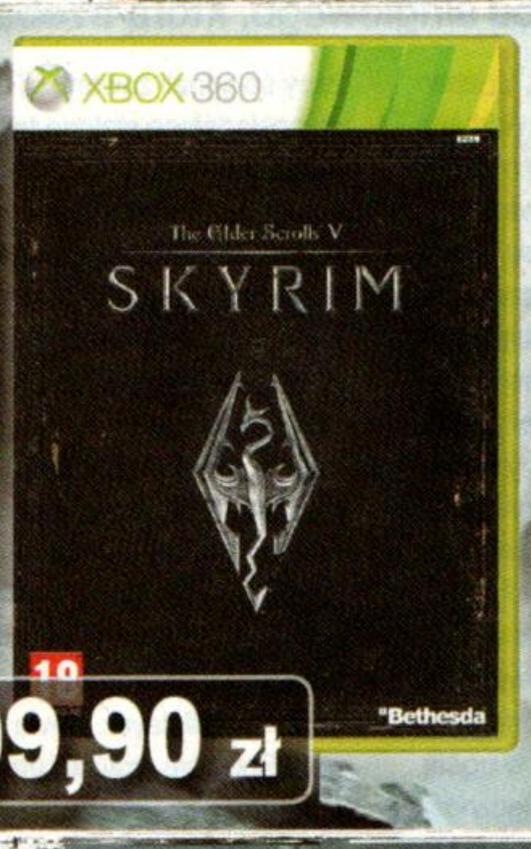
24/7 Odbierz w Paczkomacie od 4,99 zł

WERSJA PL ~~249,90 zł~~ 199,90 zł

WERSJA PL ~~149,90 zł~~ 119,90 zł

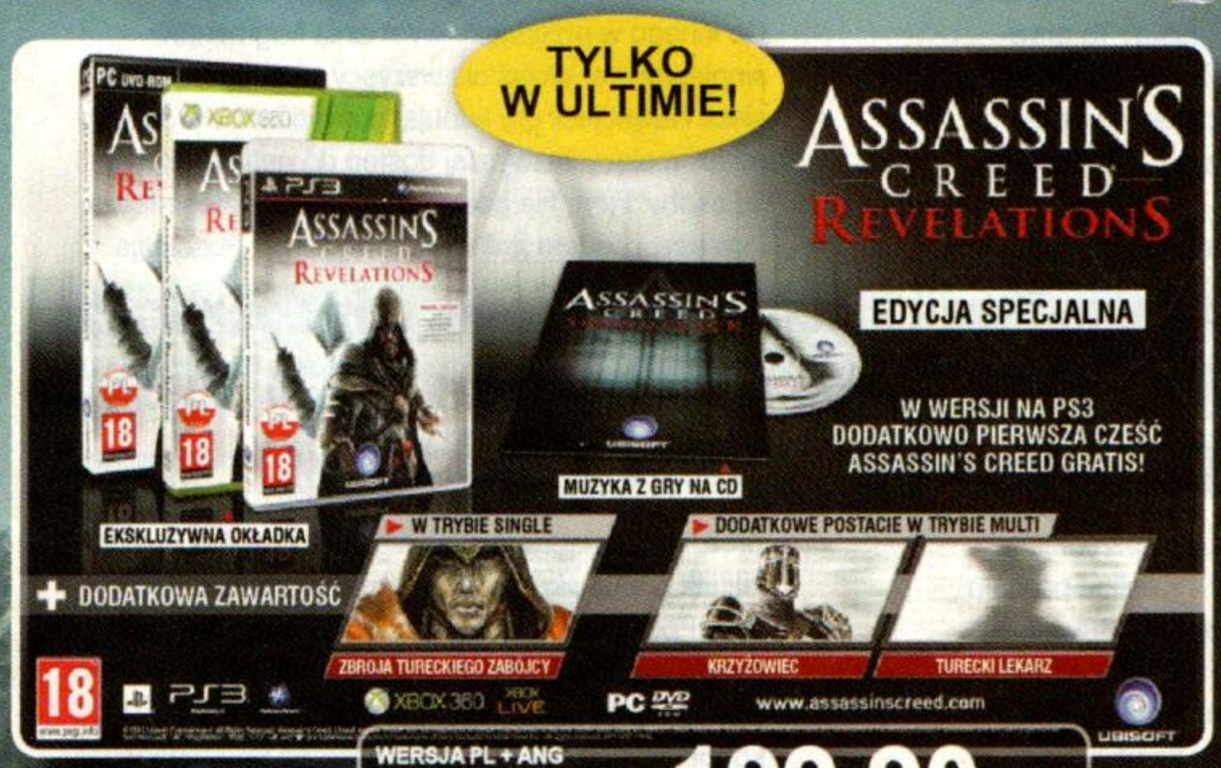






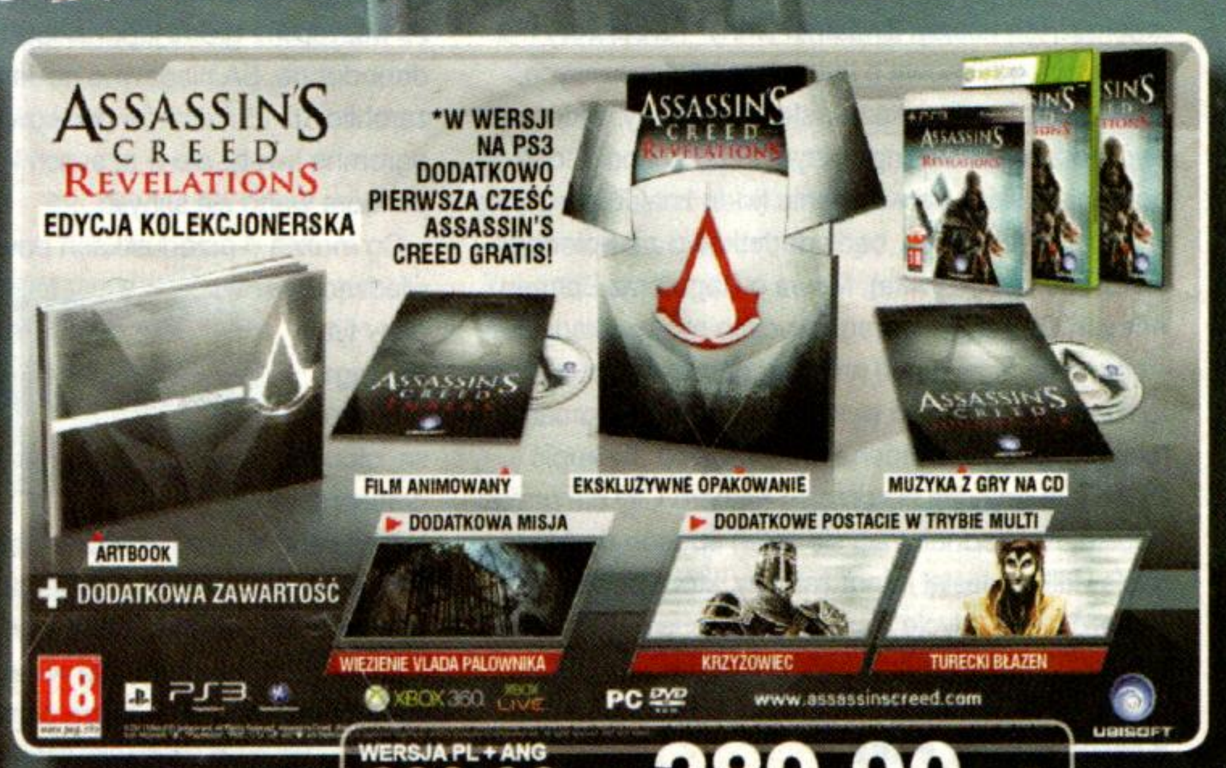
SUPERCENA ~~239,90 zł~~ 209,90 zł

WERSJA PL ~~159,90 zł~~ 139,90 zł



WERSJA PL + ANG ~~229,90 zł~~ 199,90 zł

* wersja PC dostępna w cenie 119.90 zł



WERSJA PL + ANG ~~299,90 zł~~ 289,90 zł

* wersja PC dostępna w cenie 179.90 zł

SUPERPROMOCJA: KUP 3 GRY ZA 33 ZŁ! SZCZEGÓŁY NA WWW.ULTIMA.PL

ONLINE PASS JEST WSZĘDZIE

Koniec ery „używek"

Powiększa się grono wydawców walczących ze sprzedażą gier używanych za pomocą tzw. przepustki sieciowej. Jednocześnie pojawiły się tytuły z zawartością trybu singlowego, którą trzeba ściągnąć z sieci

FIFA 12, Homefront, Mortal Kombat, Uncharted 3: Oszustwo Drake'a, Batman: Arkham City, Driver: San Francisco – długo można wymieniać tytuły gier, do których przygotowano przepustkę sieciową. Online Pass, PSN Pass, Uplay Passport – to jednorazowe kody, które gracze muszą wklepać, by uzyskać dostęp do trybów multiplayerowych. Chcecie grać w Battlefield 3 w sieci? Aktywujcie online pass. Dla osób, które kupiły nową grę to strata kilkunastu sekund, ale to jedyny koszt, jaki ponoszą. W przypadku tak zwanych używek, jeśli poprzedni posiadacz gry zużył kod, trzeba zapłacić za nowy, by cieszyć się zabawą w sieci. Wydawcy tłumaczą, że nie zarabiają na handlu używanymi grami, a utrzymywać serwery muszą. Argument, że nie zmienia się liczba grających online (na miejsce poprzedniego gracza wskakuje nowy, o ile w ogóle, bo nie każdy chce grać w sieci) zbijają koniecznością utrzymywania serwerów przez dłuższy czas, co zwiększa ich koszty. Zwalanie „winy" na serwery ma jakiś sens, gdy mowa o trybach multiplayerowych, ale w październiku ukazały się aż dwie gry, z których wycięto zawartość singleplayera i udostępniono je do pobrania z sieci, po wklepaniu kodu znajdującego się w pudełku (oryginał), bądź dodatkowo zakupionego przez internet (używka). Mowa o Rage oraz Batman: Arkham City. Z pierwszego wycięto misje w kanałach – coś, co gracze mogli ominąć i nawet nie zauważyć ich braku. Z drugiego wykrojono misje Catwoman, reklamowane jako jeden z USP (powód, by kupić właśnie tę grę). Da się przejść Arkham City nie grając Kobietą-Kot, jednak traci się w ten sposób dodatkowe misje i kilkadziesiąt minut zabawy, które powinny znaleźć się na płycie z grą, a także inne spojrzenie na fabułę – dopowiedzenie historii Batmana.

Singleplayer Pass

W czym tkwi problem, skoro osoby kupujące nową grę otrzymują kod w pudełku? Ano w tym, że wydawca wymaga od nich podpięcia się do internetu, żeby ściągnęli zawartość usuniętą z płyty. Osoby nieposiadające stałego łącza muszą zadowolić się wybrakowanym produktem, a ci, którzy mają limit transferu danych mogą być zmuszeni dopłacić, żeby uzyskać dostęp do czegoś, za co już zapłacili.

Co ciekawe, Batman nie jest pierwszą grą, w której zastosowano takie rozwiązanie. Już dwa lata temu Electronic Arts wydało Dragon Age: Początek z wyciętym golemem o imieniu Shale, dodatkowymi miejscówkami i questem. Dostęp do tej zawartości można było uzyskać po wklepaniu kodu z pudełka. To były początku Online Pass, wtedy znanego jako „Project Ten Dollars". W ślad za EA poszło Sony wydając SOCOM: US Navy SEALS Fireteam Bravo 3 z jednorazowym kodem odblokowującym dostęp do trybów multiplayer. Mowa o grze na... PSP! Od tamtej pory Sony nie wracało do tematu, a dopiero w drugiej połowie 2011 usłyszeliśmy o PSN Pass do Resistance 3, nowego Ratcheta i Uncharted 3. Czy tak już będzie ze wszystkimi grami japońskiego giganta? To prawdopodobne. EA niedawno podało, że na Online Pass zarobiło 10-15 milionów dolarów – może nie są to ogromne kwoty, ale w czasach kryzysu, to pieniądze po które warto się schylić.

Co można o przepustkach powiedzieć dziś? Sklepy wiedząc, że dany tytuł wymaga online passa, oferują graczom niższą cenę zakupu, a później taką grę sprzedają taniej niż to miało miejsce do tej pory – z online passem wychodzi po staremu, czyli nowy klient nie traci, a jak kogoś nie interesuje granie w sieci, to tylko na takim zakupie oszczędza. A skoro pomimo ograniczenia dostępu do multi wydawcy wciąż nie zarabiają na używkach, ryzykują i kroją singleplayer.

Problem z przepustkami sieciowymi zniknie, gdy doczekamy śmierci fizycznych formatów. Tyle że nie nastąpi to szybko, sklepy są ogromnymi przeciwnikami e-dystrybucji

Dziwnym trafem żaden wydawca nie mówi głośno, że sprzedając gry używane, gracze zdobywają gotówkę na nowe tytuły. Czy jesteście gotowi rok w rok wykładać dwie stówki na FIFĘ, by cieszyć się aktualnymi składami oraz zmianami widocznymi dla graczy siedzących głęboko w temacie? Bo na tym głównie polegają nowości w tej świetnej (podkreślmy to) serii. Niestety nie ma oficjalnych danych pokazujących, czy i ile EA zyskuje na tym, że gracze puszczają starsze odsłony FIFY w drugi obieg, by móc kupić najnowszą, ale wystarczy zapytać w sklepach z grami czy takie zjawisko istnieje i jakie są jego rozmiary.

Przyjęło się

Problem z przepustkami sieciowymi zniknie, gdy doczekamy śmierci fizycznych formatów. Tyle że nie nastąpi to szybko, sklepy są ogromnymi przeciwnikami e-dystrybucji, bronią się przed nią ze zrozumiałych względów, a wydawcy na razie nie mogą sobie pozwolić na porzucenie klasycznej formy sprzedaży. Stąd to podszczypywanie w postaci online passów. Tyle tylko, że jednocześnie przygotowywane są promocje z dużymi sieciami w stylu „zamów pre-order tutaj, a dostaniesz kod na ekskluzywny dodatek". I znów patrzymy na Batman: Arkham City – w Wielkiej Brytanii Robina sprawdzą wyłącznie klienci sieci Game i Gamestation.

Nie drzemy szat z powodu online passów, jeśli faktycznie wydawcy ograniczają się do blokowania trybów sieciowych osobom kupującym używki. Co innego w przypadku wycinania fragmentów singleplayera. Wciąż nie wszyscy są podpięci do sieci. Nawet jeśli gry kupują głównie ludzie z dużych miast, mający zazwyczaj dostęp do netu, to jednak są osoby, które nie posiadają w domu stałego łącza i karanie ich za to jest wyjątkowo słabe. Pozostaje mieć nadzieję, że Warner Bros. nie pociągną tematu siglowego online passa, tak jak odpuściło go EA – po zamieszaniu z Dragon Age: Początek nie wrócili do tego rozwiązania, ograniczając się tylko do trybów sieciowych. A skoro o tym mowa, wiecie już, że w Mass Effect 3 kooperacja będzie dostępna tylko po wklepaniu jednorazowego kodu, który znajdziecie w pudełku? Sieciowe przepustki przyjęły się i raczej nigdzie się nie wybierają. //**Mielu**

W przyszłym roku dzięki Activision zagramy w Men In Black na podstawie nowego filmu... Ponoć Remedy szukują Alan Wake 2 na X720...

PlayStation® Move

12 ™
www.pegi.info

DO GRY ZAPRASZAJĄ
PATRICIA KAZADI
I MICHAŁ PIRÓG

ROZPOCZNIJ IMPREZĘ Z DANCESTAR PARTY - ZOSTAŃ GWIAZDĄ TAŃCA
TYLKO NA PLAYSTATION 3!

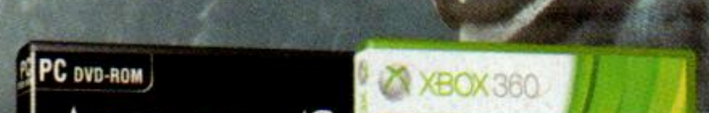
Tańcz i śpiewaj do oryginalnych teledysków legendarnych artystów!
Twórz własne choreografie do największych hitów! Baw się tańcem i licz kalorie!
Początkujący czy zaawansowany - wybierz poziom trudności i Zostań Gwiazdą Tańca!
Zaproś znajomych i baw się z DanceStar Party tylko z PlayStation Move!

dancestarparty.com

PS3
PlayStation®3

SONY

DWÓCH ASASYNÓW.



18
www.pegi.info

PS3 PlayStation®3 PlayStation®Network

XBOX 360 XBOX LIVE

PC DVD ROM

PREMIERA 15 LISTOPADA 2011

JEDNO PRZEZNACZENIE.

ASSASSIN'S CREED® REVELATIONS

Assassin's Creed Revelations © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.

UBISOFT®

Syndicate

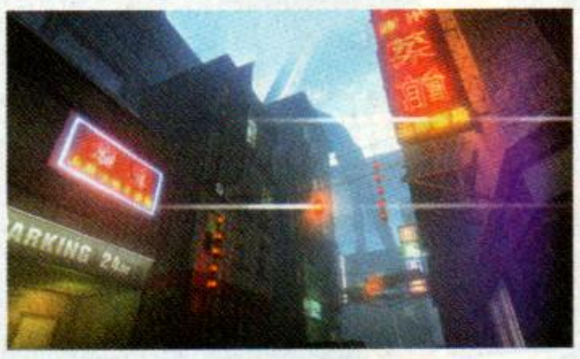
Jensen nie będzie osamotniony w walce z systemem

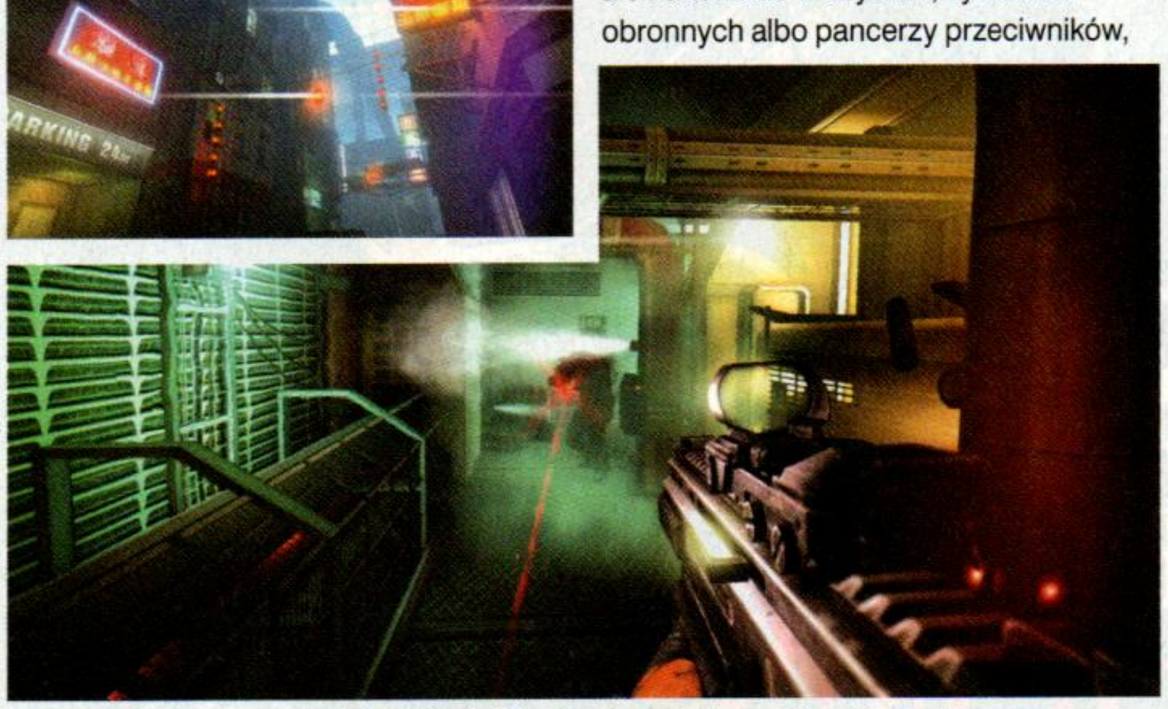
Prezentacja Syndicate na zimowej konferencji EA w Londynie rozpoczęła się od filmu pokazującego tryb kooperacji dla czterech graczy. Agenci wylądowali na dachu korporacyjnego budynku i w okamgnieniu wyeliminowali kilkudziesięciu strażników. Pomyślałem wówczas, że to prawdziwe maszyny do zabijania. Zapomniałem jednak, że każda broń jest tylko tak skuteczna, jak kierujący nią gracz.

Lock and load

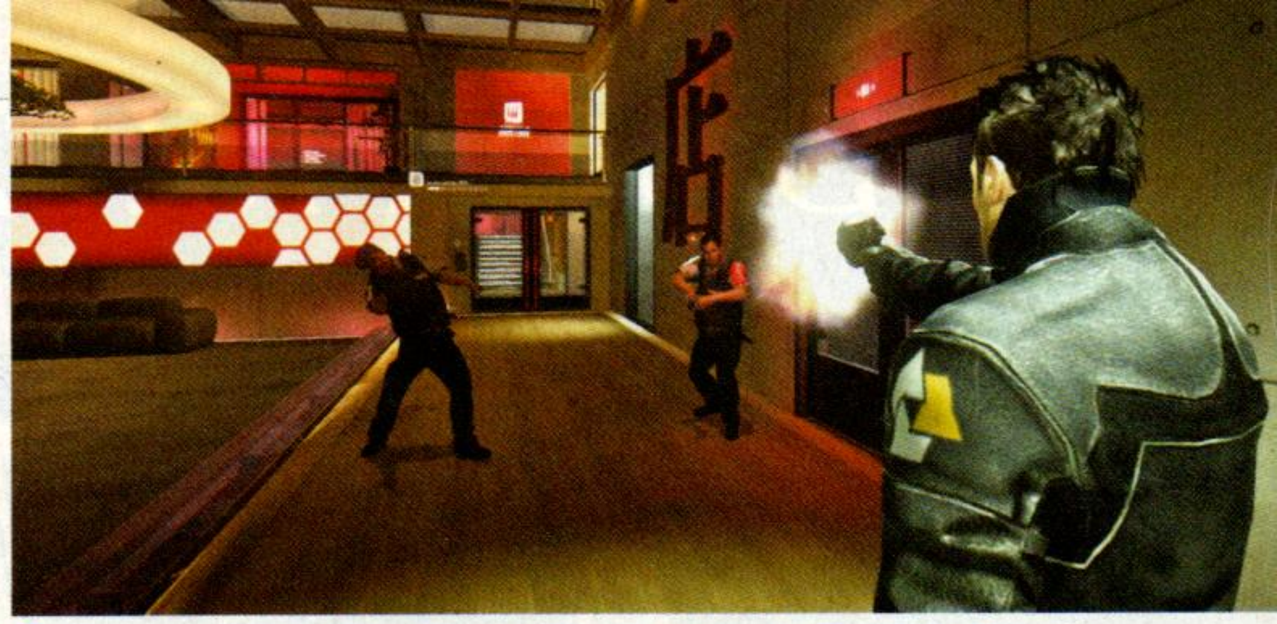
Nie zamierzam kreować się na multiplayerowego kozaka, bo koledzy w redakcji wielokrotnie widzieli jak bezsensownie ginąłem w dziesiątkach gier, ale wiem, że w każdej kooperacji najważniejsza jest współpraca. W przypadku Syndicate liczy się nie tylko celne oko, ale i hakowanie oraz wykorzystywanie specjalnych zdolności. Może i pierwsi przeciwnicy zostali zaskoczeni przez desant czterech dziennikarzy, ale kilkunastu kolejnych zablokowało nas krzyżowym ogniem z karabinów snajperskich i działek stacjonarnych. To prawdziwy mayhem, którego nie powstydziłyby się trzecie Gearsy. Grad kul zasypał mnie i moich towarzyszy, a kucanie za osłonami na niewiele się przydaje, jeśli przeciwnicy zmieniają pozycję i zachodzą graczy od flanki. Chłopaki nie zamierzają tanio sprzedać skóry, wykorzystując otoczenie i swoją przewagę do prowadzenia ognia zaporowego. Nie byłem gotowy na tak intensywną strzelaninę, w trakcie której nieświadomie schylałem głowę jakby to miało uratować mnie przed kulą snajpera. I nie ratowało, ale jeśli energia spadnie do zera to agent wzorem wspomnianych Gearsów może jeszcze dokuśtykać do kolegów, którzy mogliby go zrestartować. Niestety niewielu moich towarzyszy korzystało z tej opcji, a obecni na prezentacji pracownicy Starbreeze rozkładali bezradnie ręce, bo wszystkim tłumaczyli klawiszologię. Wiem, że znacie ten ból, bo na pewno zdarzało Wam się grać z losową ekipą. W przypadku Syndicate współpraca będzie równie ważna jak w Battlefield 3. Nie chodzi tylko o leczenie i wskrzeszanie, ale hakowanie wieżyczek, systemów obronnych albo pancerzy przeciwników,

Hakowanie jest dynamiczne i tak naprawdę należy się w nim jedynie wykazać refleksem, bo wszystko załatwia się dwoma przyciskami



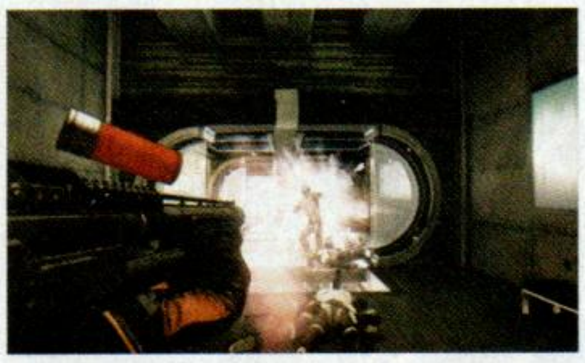


Electronic Arts nie zapomnieli o Mirror's Edge i wykorzystali specyficzną kolorystykę gry, wskazując graczom miejsca, w które powinni się kierować.



Misje w kooperacji mają oddzielną fabułę, a agenci rozwijają zdolności, zdobywając technologie i gadżety. Ich design nie powala. Seksowne agentki i napakowani agenci średnio pasują.

Informacje o przedmiotach i broniach są wyświetlane w stylu Borderlands. Wygląda to świetnie i daje szybki dostęp do danych.



opcji, a obecni na prezentacji pracownicy Starbreeze rozkładali bezradnie ręce, bo wszystkim tłumaczyli klawiszologię. Wiem, że znacie ten ból, bo na pewno zdarzało Wam się grać z losową ekipą. W przypadku Syndicate współpraca będzie równie ważna jak w Battlefield 3. Nie chodzi tylko o leczenie i wskrzeszanie, ale hakowanie wieżyczek, systemów obronnych albo pancerzy przeciwników, którzy dysponują lepszą technologią niż Master Chief. Na Armor Lock w stylu Halo: Reach nie ma mocnych; jeden gracz musi dokonać cybernetycznego włamu, dwóch powinno go osłaniać, a ostatni musiałby ich nieustannie leczyć, by sprawnie przebić się przez oddział korporacyjnych zabijaków. Dlatego zwołujcie znajomych, bo szykuje się sycąca jatka dla czterech graczy, w której będziecie walczyli zarówno w cybernetycznym jak i realnym świecie.

Limitless

Nie wszyscy lubią lub mogą bawić się w większym towarzystwie, dlatego przybliżę Wam także kampanię dla pojedynczego gracza. Starbreeze przywieźli ze sobą do Londynu demo, które skończyłem kilka razy, walcząc o miejsce w kolejce. Być może to zasługa Buntu Ludzkości, który rozpalił moją wyobraźnię i wessał mnie w cyberpunk, a może świetna grafika, hakowanie umysłów przeciwników i poczucie, że agenci w Syndicate są jak bogowie. Wyobraźcie sobie jakie zamieszanie w szeregach wrogów wywołuje zmuszenie jednego z nich do popełnienia samobójstwa. Na pewno nie mniejsze, niż przeciągnięcie go na swoją stronę albo przejęcie kontroli nad wieżyczką. Hakowanie jest dynamiczne i tak naprawdę należy się w nim jedynie wykazać refleksem, bo wszystko załatwia się dwoma przyciskami. Trzeba dokładnie obserwować otocznie i np. zauważyć, że mechaniczne podajniki, za którymi schowali się strażnicy można wyłączyć i pozbawić ich tym samym osłony, po czym wystrzelać jak kaczki w Duck Hunt. Czasami trzeba bardziej pokombinować (np. wykorzystać klimatyzację do zamrożenia szyb i zmniejszenia ich wytrzymałości), ale to nie Deus Ex i zabawa w cybernetycznego włamywacza. Nie wykluczam, że z czasem zadania będą coraz bardziej skomplikowane, a używanie chipów bardziej subtelne, ale w demie wykorzystywałem hakowanie przede wszystkim w walce. A strzela się tu wyśmienicie. Tym bardziej, że poza klasycznymi giwerami bawiłem się też fuzjami w stylu Resistance. Nie ma to jak wyskoczyć na ułamek sekundy z ukrycia, zahaczyć celownik na przeciwniku, powrócić za osłonę i strzelać na oślep samonaprowadzającymi się pociskami. Gra jest krwawa (animacje cichych zabójstw są mocniejsze niż w Deus Ex), ale nie przekracza granic dobrego smaku.

Nie ma sensu narzekać na remake Syndicate, bo nie wyobrażam sobie w dzisiejszych czasach strzelaniny w rzucie izometrycznym. Starbreeze szanują oryginał, ale ubrali go w nowoczesne szaty i zasady. I choć w tekście wielokrotnie nawiązywałem do dzieła Eidos Montreal, to łączy je przede wszystkim pomysł na świat i perspektywa pierwszej osoby. Syndicate wydaje się bardzo liniowy i nastawiony na akcję, tyle że agent w trakcie rozgrywki rozwija swoje zdolności, więc nie jest to tylko kolejna poskryptowana strzelanina. Ciekawie zapowiada się także fabuła, w której korporacje i ich agenci odegrają główne role. Nie mogę doczekać się, by ich poznać. //**Fax**

Gabe Newell, szef Valve, twierdzi, że wysokie ceny gier nie wpływają na rozszerzanie się piractwa... Beta Starhawk ruszy w listopadzie...

WIELKI POWRÓT DO ZŁOTEJ ERY POLONIZACJI GIER RPG!

PIOTR FRONCZEWSKI
KRZYSZTOF KOWALEWSKI
HENRYK TALAR
WIKTOR ZBOROWSKI

The Elder Scrolls V

SKYRIM

11·11·11

„NIE DA SIĘ UKRYĆ, ŻE JEST TO JEDYNE RPG Z OTWARTYM ŚWIATEM, NA KTÓRE WARTO CZEKAĆ W TYM ROKU."

GRY-ONLINE.PL

PARTNERZY:

FILM WEB | SCIENCE FICTION

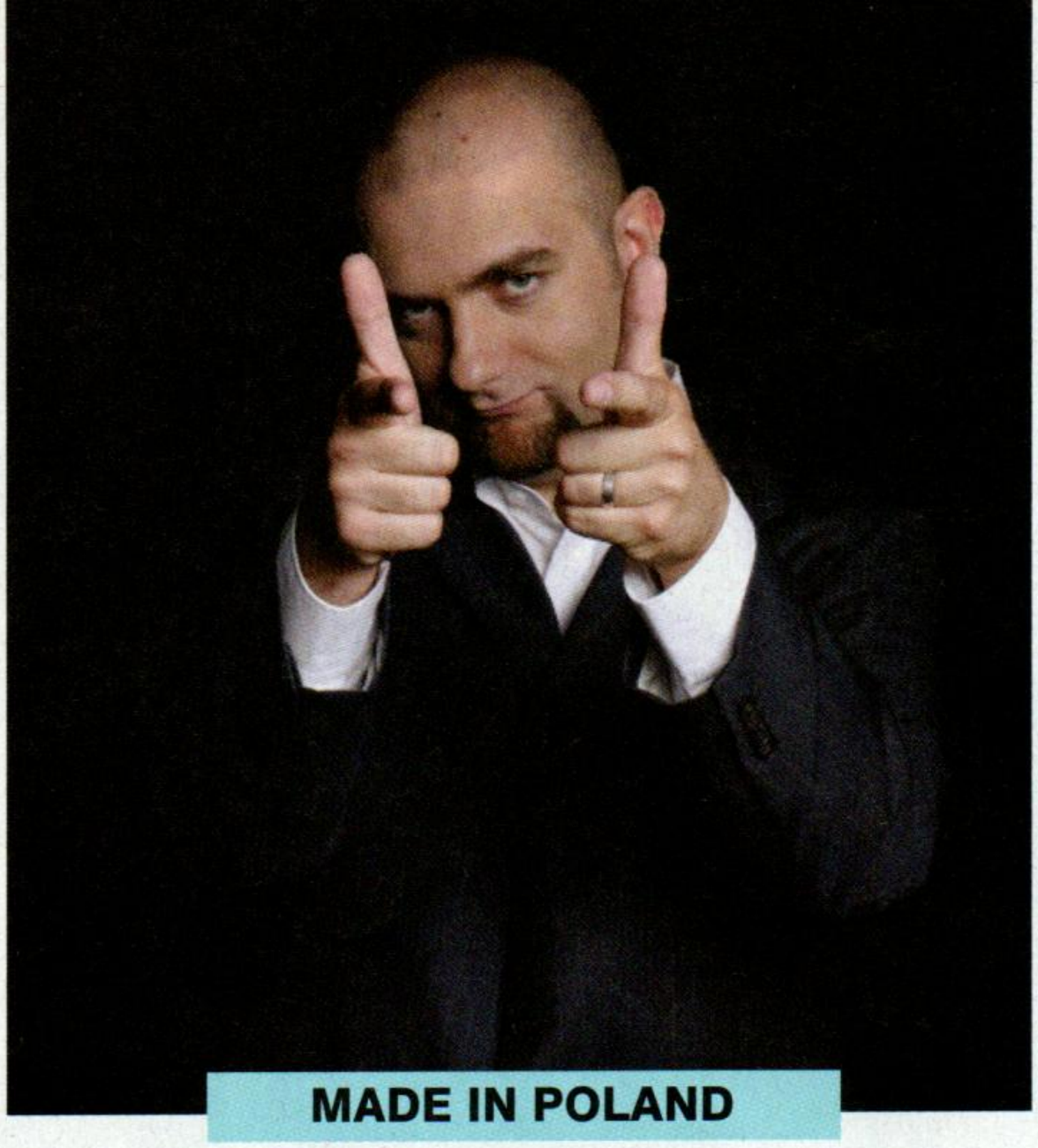
WYBIERZ PRE-ORDER NA:
EMPIK.COM | GRAM.PL | MERLIN.PL | MUVE.PL | ULTIMA.PL | VOBIS.PL

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
Z DUBBINGIEM NA PC DVD

ELDERSCROLLS.COM

BETHESDA SOFTWORKS | Bethesda | Games for Windows | XBOX 360 | XBOX LIVE | PS3 | PlayStation Network | PL ENG | 18 www.pegi.info

© 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, przycisk Start Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox Live i logo Xbox są znakami towarowymi grupy Microsoft. "Games for Windows" i logo przycisku Start Windows Vista są wykorzystane na licencji firmy Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.



MADE IN POLAND

Galapagos Interactive

Najmłodszy dystrybutor gier video na naszym rynku rozszerzył swoje porfolio o tytuły Konami. Rozmawiamy z Michałem Cichym, Marketing & PR Managerem

Skąd wzięło się Galapagos Interactive w growym biznesie?

Wzięliśmy się z rynku filmowego, na którym Galapagos Films działa z sukcesami od kilu lat, a ludzie odpowiedzialni za sukces firmy działają na rynku od lat kilkunastu. Wcześniej jako Warner Home Video, teraz jako Galapagos Films zajmujemy się dystrybucją filmową Blu-ray i DVD takich wytwórni jak Warner Bros., New Line Cinema, HBO, Discovery, Cartoon Network oraz wybranych pozycji TVN i TVP. Jesteśmy obecnie dystrybutorem, który pełni kluczową rolę na rynku home video w Polsce.

W sierpniu 2010 roku oficjalnie zadebiutowało Galapagos Interactive. Geneza powstania jest prosta – coraz większy udział finansowy gier video w rynku wydawniczym na świecie, który mocno konkuruje z rynkiem filmowym oraz sukcesywny rozwój tego segmentu w Polsce. Była to naturalna forma poszerzenia oferty. Gry mają wiele cech wspólnych z filmami. Poszerzyło się też spektrum targetu, ludzie od dłuższego czasu przestali traktować gry, jako rozrywkę dla dzieci i wiele osób na wieczór kupuje zarówno film, jak i grę.

Możemy przyjąć, że jesteście „najmłodszym" dystrybutorem gier na naszym rynku. Na jakie problemy, wyzwania napotyka firma zaczynająca w tej branży?

Jesteśmy najmłodszym dystrybutorem gier video, ale nie najmłodszym dystrybutorem w ogóle. Pamiętaj, że jesteśmy częścią firmy, która jest jedną z najbardziej znaczących w branży. Spotkaliśmy na swojej drodze przypadki niezrozumiałej nieprzychylności określonych detalistów, ale z czasem jednak te problemy rozwiązujemy. Są wyzwania – korzystamy ze sprawdzonych rozwiązań biznesowych i PRowych, ale oba te aspekty trzeba było odpowiednio zmodyfikować, aby działały w segmencie gier. Na pewno łatwiej nam było nawiązać kontakty z prasą branżową w Polsce i uruchomić kluczowe kontakty handlowe – w Galapagos Interactive siedzą ludzie, którzy pasjonują się grami i branżę znają od kilkunastu lat – z obu stron barykady. Największym wyzwaniem jest na pewno pozyskiwanie nowych wydawców, ale jak to ostatnio udowodniliśmy – dajemy sobie z tym świetnie radę.

Jak wygląda Wasze porftolio wydawnicze? Na które tytuły najbardziej liczycie, które do tej pory okazały się sukcesem?

Już dzisiaj mogę powiedzieć, że zapotrzebowanie polskiego rynku na nowe Pro Evo to bardzo pozytywny przekaz. Widać, że po pewnym okresie nieobecności w Polsce, tytuły Konami nabrały znowu wiatru w żagle. To dobrze, bo lineup jest bardzo mocny – kolekcje Silent Hill i Metal Gear Solid w HD, ale również kolejne części – Downpour i Rising. Do tego kilka nowych marek takich jak Neverdead czy gry na PS Vita. Będzie z czego wybierać. Po wszystkie nowości zapraszam do naszej niedawno uruchomionej strony internetowej – www.galapagosinteractive.pl.

Rok temu zaczynaliśmy z TECMO Koei i Black Bean wypuszczając na rynek Quantum Theory i WRC. Pomimo tego, że TECMO Koei to bardzo japoński i core'owy wydawca, gry wydane do tej pory sprzedały się w satysfakcjonujących nakładach i na przyszły rok przygotowujemy się np. do premiery trzeciego Ninja Gaiden. Black Bean to wydawca posiadający w swojej ofercie markowe, mainstreamowe tytuły. Sukcesem okazało się WRC i to szczególnie konsolowe wydanie. Miłym zaskoczeniem jest dla nas sprzedaż Warriors: Legends of Troy, które udowadnia, że gry z PEGI 18 znajdą swojego odbiorcę oraz wynik Let's Dance With Mel B, której z pewnością pomogło deszczowe lato. Jesteśmy świeżo po premierze WRC 2, które w tym roku zostało przygotowane przez nas absolutnie kompleksowo, zarówno pod względem marketingu, jak i samego produktu. W przyszłym roku ze stajni Black Bean pojawia się nowa marka – MUD – wyścigi motocrossowe na licencji FIM, które już dzisiaj wyglądają bardzo dobrze. Będziemy mieli w swoim portfolio praktycznie komplet popularnych sportów motorowych – superbike, rajdy samochodowe i motocross. Postaramy się wykorzystać tę przewagę.

Najwięcej działań z Waszej strony widzieliśmy przy serii WRC, która jednak w dalszym ciągu nie została zlokalizowana w wersji na konsole. Lokalizacje to podstawa.

Świadomość marki WRC jest dużo większa niż w ubiegłym roku i rzeczywiście zdecydowaliśmy się na polski dubbing jedynie w wersji PC. Będziemy jednak rozmawiali nad stworzeniem polskiego dubbingu do wersji konsolowych w przyszłym roku – to jest dużo bardziej skomplikowane, niż mogłoby się komukolwiek wydawać, a wersja 2013 nie została jeszcze oficjalnie zapowiedziana.

Trzeba zdać sobie sprawę z podstawowej rzeczy – ostatecznie o lokalizacji tytułu konsolowego decyduje zagraniczny wydawca. Wpływa na to szereg czynników, ale to on ma absolutnie ostatnie słowo. Duży wpływ na to ma proces autoryzacji sprzętowej, który jest bardzo kosztowny i musi się w ogólnym rozrachunku „liczyć". To nie od nas zależy czy gra będzie po polsku, tylko od... polskich graczy. Sprzedaż gier z lokalnego rynku polskiego od oficjalnego dystrybutora ma duży wpływ na decyzję wydawcy. Zwyczajem stało się importowanie palet gier od zagranicznych hurtowników, najczęściej z Anglii i sprzedawanie ich w Polsce po zaniżonych cenach. Nikt tego nikomu nie może zabronić, ale te sztuki nie są liczone w raportach do wydawcy, więc w ogólnym rozrachunku polski dystrybutor nie może się nimi pochwalić. To wąż zjadający własny ogon. W pogoni za najtańszymi grami klienci sami sobie psują rynek gier i sprawiają, że gry są droższe!

Niedawno podaliście informację, że będziecie w Polsce dystrybuować tytuły Konami. Czego możemy spodziewać się po tym dealu i jakie tytuły zamierzacie wprowadzić na rynek?

Jak już wspomniałem – wszystkie nowe premiery z oferty Konami. Zbliżają się kontynuacje dwóch największych serii – Metal Gear Solid i Silent Hill. Przygotowujemy też ofertę katalogową. Od dłuższego czasu nic nie działo się w tym temacie w Polsce i postaramy się to poprawić – Konami ma bardzo silny katalog tytułów. Dołożymy również wszelkich starań, żeby ich gry pojawiały się w polskich sklepach na równi z premierą europejską. Musicie jednak zdać sobie sprawę z tego, że Konami to międzynarodowa firma pracująca według bardzo szczegółowo określonych procedur, a Polska póki co nie jest postrzegana jako kluczowy rynek europejski. My jesteśmy teraz odpowiedzialni za to, żeby to się zmieniło. Nie nastąpi to jednak z dnia na dzień.

Pro Evolution Soccer to nie tylko gra, ale także spora społeczność wiernych fanów serii. Czy mogą liczyć na jakieś atrakcje z Waszej strony – oficjalne turnieje, czy inne działania w ich kierunku?

Zdecydowanie tak. Biorąc pod uwagę, że nie minął jeszcze miesiąc od momentu porozumienia z Konami, i właśnie Pro Evo wyjeżdża do sklepów w całej Polsce, ciężko mi jest teraz podać szczegóły. Po informacji prasowej odezwało się do nas wielu fanów serii i nie mamy zamiaru tego zostawić bez odzewu. Będziemy w miarę naszych możliwości ich wspierali i na pewno podejmiemy szeroką współpracę podczas przygotowań do premiery przyszłorocznej edycji. Społeczność Pro Evo jest naprawdę wyjątkowo liczna!

Może szepniecie słówko Konami, że w PES w reprezentacji Polski od lat gra niejaki Braszczykowski, co kłuje nas nieco w oczy. Do tego honoru naszej piłki broni tylko jeden klub.

Chcemy być nie tylko dystrybutorem gier Konami, ale też niejako w ramach naszych możliwości opiekować się tymi tytułami dla polskich graczy. Przez jakiś czas nikt tego nie robił. Postaram się, żeby w przyszłorocznej wersji nie było tego błędu, a póki co musisz to po prostu zmienić w edycji zawodnika ;-)

Dziękujemy za rozmowę. //Gulash

FFXIV doczeka się poprawek w wersji 2.0 i zostanie wydane na PS3 w 2012 roku... BioWare nie wykluczają MMO w świecie Mass Effect 3...

REMAKE FPS

Czy zmiana gatunku to słuszna metoda reaktywacji starych marek?

TAK Sentyment to potężny oręż i nawet jeśli trochę pojęczą, fani marki pobiegną z pieniędzmi do sklepu. //Kaxi

Syndicate to dość symptomatyczny dla obecnego rynku przykład reaktywacji marki. Symptomatyczny w tym, że z oryginałem ma wspólnego jak najmniej, byle tylko dało się powiedzieć, że to jest to samo uniwersum. Zamiast genialnego przeniesienia starych mechanizmów na konsole obecnej generacji, dostajemy kolejnego FPSa – może lepszego od innych, ale jednak n-tego z kolei. Nietrudno się jednak domyślić, dlaczego tak jest. Zbyt mocne nawiązywanie do oryginału jest wystawianiem się na porażkę. Nic nigdy nie wygra ze wspomnieniami z czasów, gdy wszystko przecież było „bardziej". Jeżeli wydawca da graczom do zrozumienia, że mogą spodziewać się wiernej reaktywacji, ci nie zostawią na grze suchej nitki, jeśli tylko znajdą najmniejsze odstępstwo.

Dlatego właśnie uważam, że DmC już teraz nie ma szans wśród fanów Dantego. Producenci zamiast iść na całość, chcą udobruchać graczy niby tym samym, ale innym bohaterem, a z tego nie wyjdzie nic dobrego. Przy rebootach, czy też reaktywacjach, trzeba odciąć pępowinę i zacząć oddychać samodzielnie, od czasu do czasu tylko przypominając o swoim pochodzeniu. Lepiej przecież, żeby gracze narzekali przed premierą, ale po zagraniu byli zadowoleni i polecili tytuł dalej. A tak dzieje się wtedy, kiedy gra jest oryginalna i świeża, a nawiązania do pierwowzoru są jak rodzynki w cieście. Jeżeli rodzynek jest więcej niż samego ciasta, fani rodzynek mogą być mocno zajarani, ale po kilku kęsach przekonają się, że nie jest to specjalnie jadalne.

Mimo wiedzy, że reaktywacje rzadko są, a nigdy nie powinny być zbyt wierne, i tak popieram ich istnienie. Głównie dlatego, że to często jedyna szansa na ponowne zaistnienie marek dawno zapomnianych. Nie lubię gier słabych, ale też nie należę do tych, którzy gry mają za jakąś świętość, gdzie każda zmiana kanonu to bluźnierstwo i herezja. Dlatego, mecząc już to biedne Syndicate, wolę żeby marka doczekała się ponownego przyjścia na growy świat, niż na zawsze pozostała klasykiem, do grania w którego coraz mniej osób może przyznać się z ręką na sercu. ■

NIE To nic innego jak tani skok na kasę, bez większej wartości dla żadnej z grup graczy. Komu to służy? // Sasori

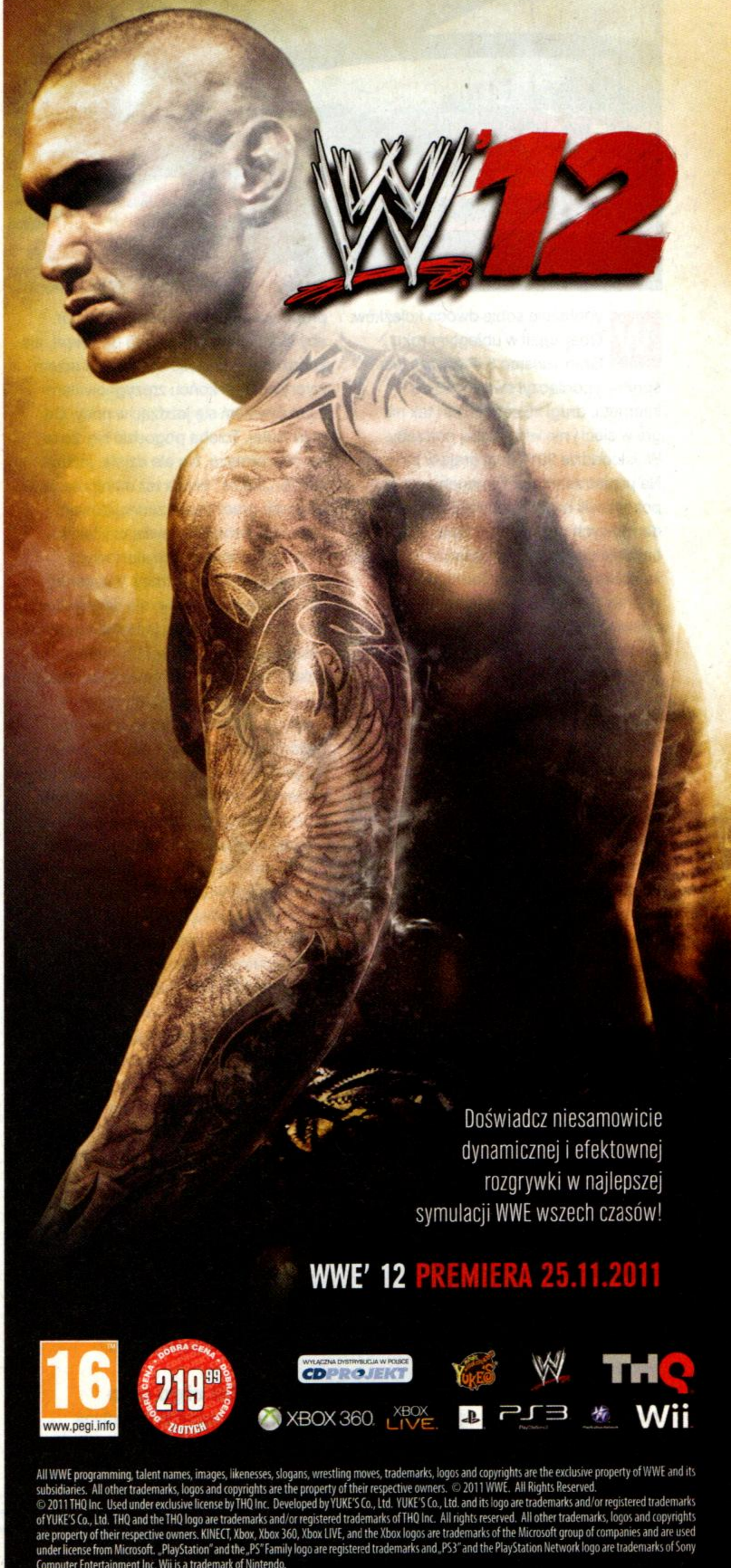
Wszystko pięknie, ale jaki jest właściwie sens reaktywowania jakichkolwiek marek w taki właśnie sposób? Pozostańmy w temacie nieszczęsnego Syndicate, bo to faktycznie najbardziej jaskrawy przypadek ostatnich miesięcy. Mnie – staremu wyjadaczowi, który wielokrotnie skończył obie „prawdziwe" części gry – najnowsza odsłona dosłownie lata wokół pyty. No bo co tutaj zostało? Ludzie ze wszczepami w dyńkach i korporacje rządzące światem. Normalnie wali świeżością jak z fabryki gum miętowych. Już w czasach, w których pierwszy Syndicate ujrzał światło dzienne, cyberpunk był wyświechtanym konceptem – powieści Gibsona były na rynku od dekady, a papierowe systemy RPG Cyberpunk 2020 czy Shadowrun szalały na salonach. Chcę powiedzieć, że od dawna taki setting wcale nie jest oryginalny, więc tłumaczenie sprawy chęcią przybliżenia marki nowym graczom, to czyste marketingowe Blabla. Chodzi o nic więcej jak uzyskanie dodatkowych paru punktów za rozpoznawalny tytuł.

Zresztą, nowym graczom też pewnie wszystko jedno, czy korporacja, której służą, nazywa się Eurocorp czy Tvoyastarah Industries. Zupełnie tak jak mi, kiedy po raz pierwszy sięgałem po ten tytuł. Najbardziej czadowe było dowodzenie czwórką cyborgów i w dogodny dla mnie sposób rozwiązywanie wyzwań – a to dwóch zostaje za winklem ze spluwami, a reszta wiedzie przeciwników w pułapkę, a to z kolei tworzę hordę cywili ze spranymi mózgami, którzy bronią mojej ekipy do ostatniej kropli krwi. To tutaj była dusza gry, to właśnie to trzeba reaktywować, a nie garść nazw. Żeby nowa wersja jeszcze pod kątem estetyki przypominała oryginał – nic z tego, Deus Ex ze swoim pomarańczowo-czarnym światem robił to o niebo lepiej.

Reaktywacje wcale nie muszą być wierne jak drugi Starcraft, którego w strachu przed Koreańczykami Blizzard nie śmiał rewolucjonizować. Mogą być jednak jak Fallout: New Vegas, który aż ociekał klimatem dawnych hitów. Syndicate mógł być squad shooterem jak Aliens: Colonial Marines. No ale FPS to przecież najłatwiejsza dziś droga. Komu to służy? Księgowym wydawcy. ■

PlayStation Vita zadebiutuje w Europie 22 lutego 2012 roku...

WIĘCEJ, MOCNIEJ, LEPIEJ!



Doświadcz niesamowicie dynamicznej i efektownej rozgrywki w najlepszej symulacji WWE wszech czasów!

WWE' 12 PREMIERA 25.11.2011

16+ www.pegi.info

DOBRA CENA 219,99 ZŁOTYCH DOBRA CENA

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

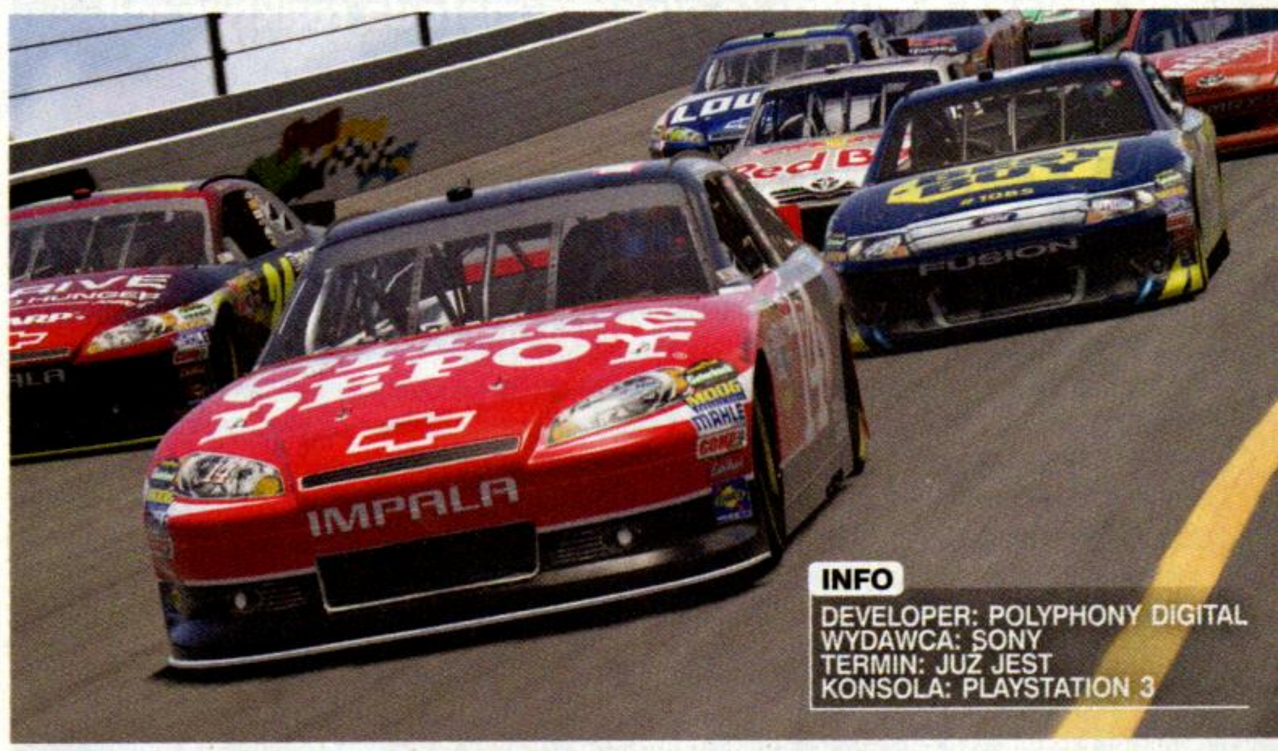
XBOX 360 XBOX LIVE PS3 Wii

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2011 WWE. All Rights Reserved.
© 2011 THQ Inc. Used under exclusive license by THQ Inc. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. „PlayStation" and the „PS" Family logo are registered trademarks and „PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii is a trademark of Nintendo.

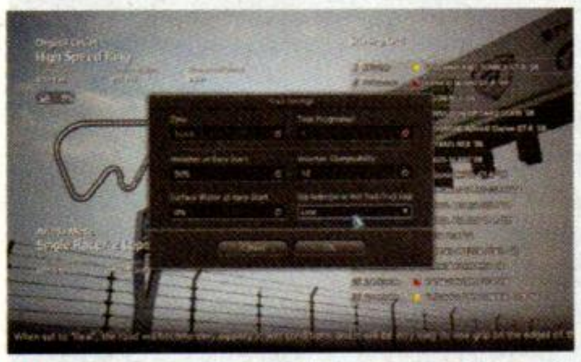
Gran Turismo 5 Spec 2.0

Odkurzcie GT5 i zobaczcie, co się zmieniło

□ Kto złapał tego screena? W ogóle nie widać deski rozdzielczej! W nocy też jest zabawnie. Coś jak obraz pt. „Walka murzynów w nocy". A nie, tak to po prostu wygląda w grze.



INFO
DEVELOPER: POLYPHONY DIGITAL
WYDAWCA: SONY
TERMIN: JUŻ JEST
KONSOLA: PLAYSTATION 3

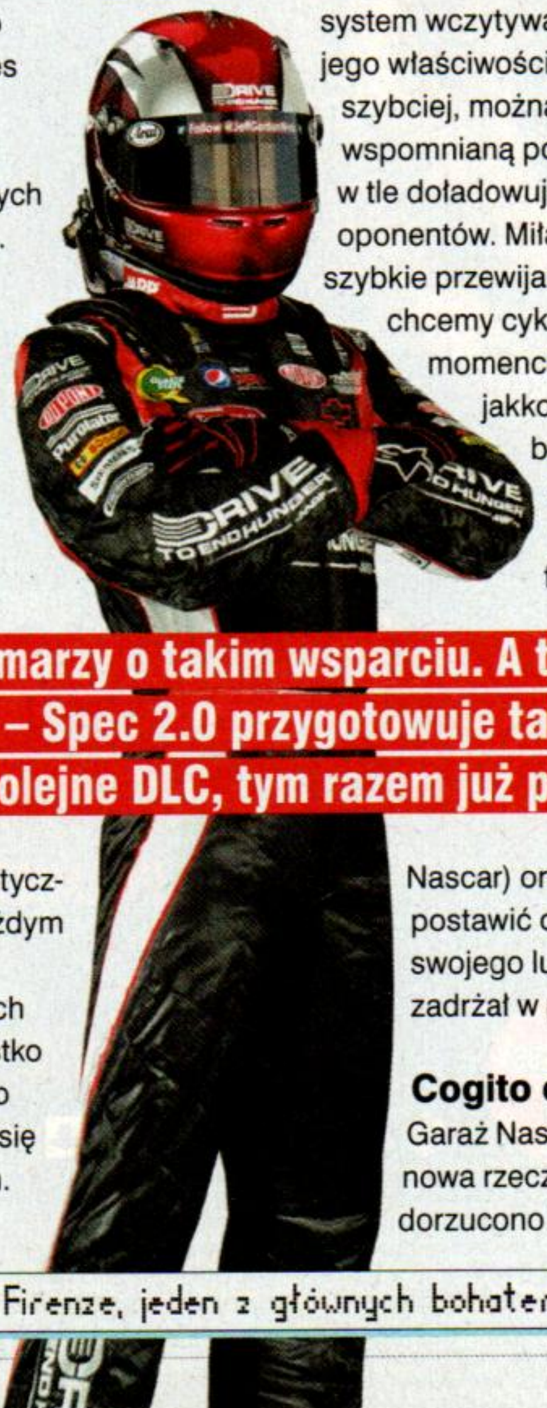


□ Lustereczko, mam w domu kierownicę Logitecha (G25 lub G27) i jestem pro. Czy mogę ją podłączyć do GT5 i szpanować przed znajomkami?. – *Teraz już możesz, drogi przyjacielu.*

W yobraźcie sobie dwóch koleżków. Obaj kupili w ubiegłym roku Gran Turismo 5. Pierwszy jest sprytny i podłączył swoje PS3 do internetu, drugi stwierdził, że i tak nie gra w sieci i nie widzi takiej potrzeby. W listopadzie 2011 obaj grają w inną grę. Na przestrzeni roku Yamauchi i spółka pozostawili na PSN tony gigabajtów darmowych poprawek, a Spec 2.0 jest największą z nich. Nie oznacza to jednak, że spektakularnie transformuje GT5 w Gran Turismo 6. Ekipa remontowa odświeżyła grę, poprzestawiała to i owo, ale to jednak „tylko" patch. Jak dużo się zmieniło?

Na jakiej kamerze jeździsz?

Wielu graczy lubi jeździć na kamerze z kokpitu, tymczasem 80% samochodów w GT5 nie pozwalało na to. Nadchodzi kres cierpień – wszystkie „standardowe" bryki doczekały się własnych desek rozdzielczych. Chociaż, to za dużo powiedziane, bo to jedynie bajerek, a przy tym średnio wygląda. Czarne kokpity spowite mrokiem, pozbawione jakichkolwiek szczegółów, są praktycznie identyczne w każdym aucie. Nie widać nawet licznika i innych wskaźników – wszystko wyświetlane jest jako zwykły HUD. Patrzy się na to z politowaniem. Za wszelką cenę próbowałem ustawić samochód tak, aby słońce świeciło prosto na kokpit, ale kuriozalna ciemność za każdym razem wygrywała. W końcu zrezygnowałem i oszukiwałem się jeżdżąc w nocy. Od razu lepiej. Trzeba pogodzić się, że to średnia proteza. No ale działa, jeździć się da. „Jakoś" działa też manipulacja pogodą; gracz może zadecydować czy chce jechać w ulewie, czy lekkim deszczyku, warunkach startowych i ustawić wilgotność trasy. Wcześniej było to predefiniowane dla danego toru, teraz każdy, przesuwając kilka suwaków, może poczuć się jak w TVN Meteo. Szkoda tylko, że jedynie na kilku trasach. Ale powtarzajmy cały czas razem – mamy to za darmo! I za to należy się twórcom kilka ciepłych słów. Jak również za genialny w swej prostocie, zmieniony system wczytywania wyścigów. Menu jego właściwości pojawia się znacznie szybciej, można już np. ustawiać wspomnianą pogodę, a tymczasem w tle doładowują się fury pozostałych oponentów. Miłą sprawą jest też szybkie przewijanie powtórek, gdy chcemy cyknąć fotkę w konkretnym momencie. Wierzcie mi, jakkolwiek prozaicznie to brzmi, brak tej oczywistej opcji bolał. Pozostając w temacie, domorośli fotografowie ucieszą się z nowej miejscówki do robienia zdjęć (garaż Nascar) oraz z tego, że mogą postawić obok samochodu swojego ludzika. Facebook zadrżał w podstawach.



Wiele tytułów marzy o takim wsparciu. A to jeszcze nie koniec – Spec 2.0 przygotowuje tak naprawdę grunt pod kolejne DLC, tym razem już płatne

Cogito ergo sum

Garaż Nascar to nie jedyna nowa rzecz związana z tą licencją, dorzucono też jedenaście nowych lawet oraz Nissana GT-R N24, którym Yamauchi ścigał się w 24-godzinnym wyścigu na torze Nürburgring. Widzieliście o tym? To jednak prawdziwy maniak. A propos długich przejazdów, w trakcie prób wytrzymałościowych da się teraz zapisać grę. Można też obejrzeć nowe intro (ponad 5 minut!). Wyszukiwanie chętnych do gry w sieci autentycznie przyspieszyło. Ziomków da się teraz dzielić na klasy – w zależności od tego z jakimi samochodami gracz woli się ścigać. Naprawdę, sporo tego. Wiadomo, część z tego to pierdołki, ale i tak lista pomniejszych zmian wprowadzonych w Spec 2.0 jest długa. Tutaj rozliczam twórców z tego, co się da. Jak na przykład wypada ulepszona sztuczna inteligencja kierowców? Nie sposób klarownie stwierdzić. Czy zaczęli nagle podejmować dysputy filozoficzne, czytać mądre książki i cytować Platona nie wiem, w papiery też im nie zaglądałem. Fakt jest jednak taki, że ostatni raz tak duże darmowe operacje „na otwartej grze" widziałem w Burnout Paradise. To coś więcej niż kolejne paczki samochodów.

Zastanawiałem się, czy twórcy nie wyszliby lepiej na tym, gdyby porzucili GT5 w dniu premiery, a wszystkie poprawki wprowadzili w Super GT5, czy też na szybko skleconym GT6, ale chwała im za to, że dalej rozwijają swoją grę. Wiele tytułów marzy o takim wsparciu. A to jeszcze nie koniec – Spec 2.0 przygotowuje tak naprawdę grunt pod kolejne DLC, tym razem już płatne. W pierwszej serii warto zwrócić uwagę na paczkę z dodatkowymi trasami i furami. Malownicza lokacja Spa Francorchamps i świetny, rozbłyskujący milionem neonów tor kartingowy to dobry interes. Wózki szału nie robią, ale jeden prototyp superfury to dosłownie rakieta na torze. I ta przyczepność... Super Glue pod kołami, czy jak? Prędkość 400 km/h to praktycznie żaden wyczyn, gdy usiądziemy za sterami tego potwora. Na koniec, mała uwaga – GT5 ma teraz specjalne menu do dodatków, wszystkie muszą być zainstalowane z poziomu gry. Nie klikajcie jak oszalali po całym PS Store rzucając przekleństwami na widok napisu „This content is not available". Gdy już to wiecie, możecie spać (grać) spokojnie. W ogóle wszyscy mogą spać (grać) spokojnie, Yamauchi nigdy nie wyleczy się z obsesji, żeby jego gra była idealna i nie ustanie w swej misji. Szykujcie miejsce na dysku. //**Tadeg**

Ezio Auditore da Firenze, jeden z głównych bohaterów serii Assassin's Creed, będzie grywalną postacią w Soulcalibur V i wymorduje konkurencję...

GRA ARKHAM O WSZYSTKO. WSZYSCY SĄ ZAGROŻENI. ARKHAM

BATMAN

ARKHAM CITY

21.10.2011

BATMANARKHAMCITY.COM

WB GAMES™ rocksteady™ DC™ PS3 PlayStation Network Games for Windows XBOX 360 XBOX LIVE

BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO, BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)

ENG PL

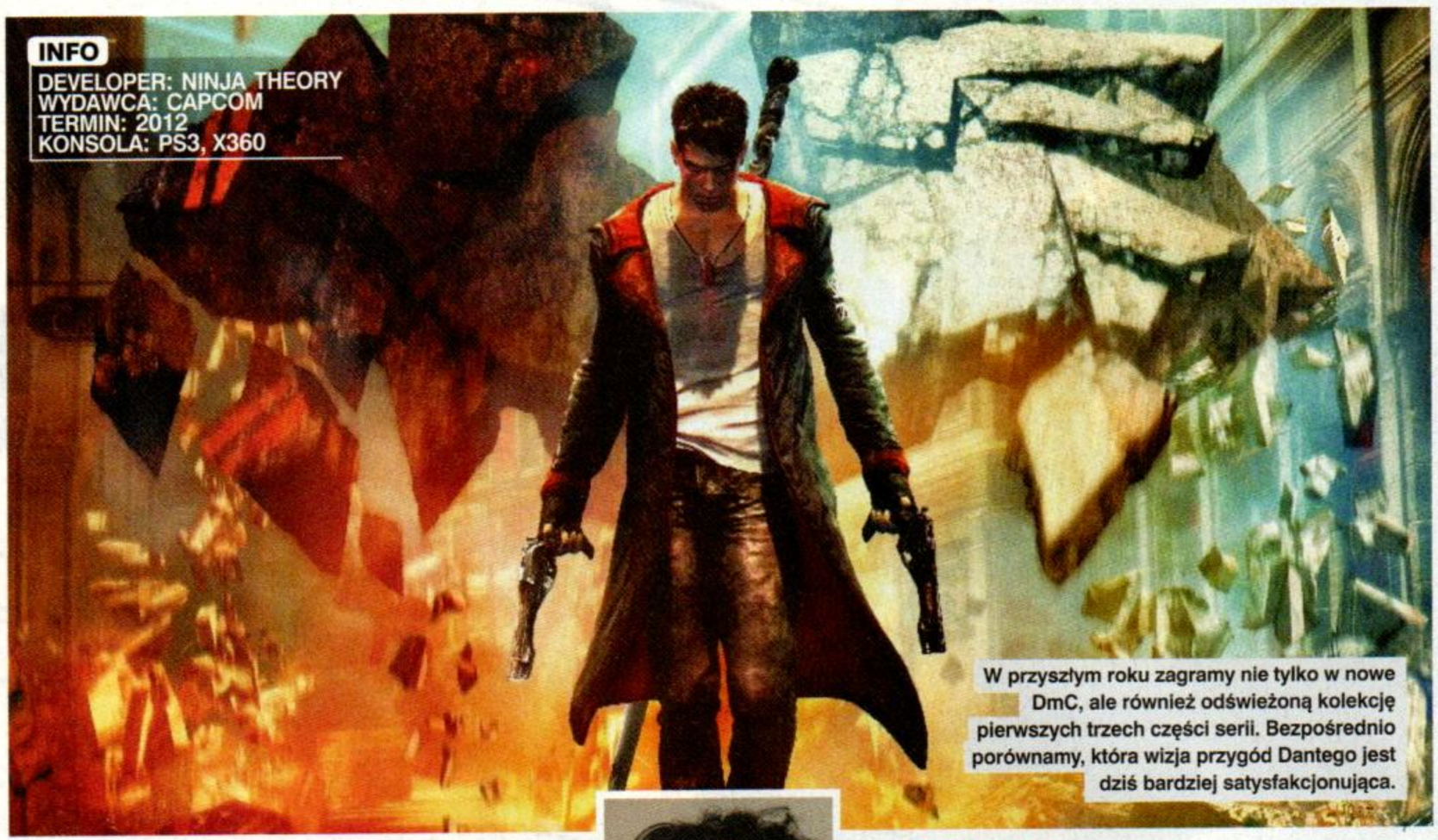
16+ www.pegi.info

Dystrybucja w Polsce: CENEGA

GRA W PODWÓJNEJ WERSJI JĘZYKOWEJ – POLSKIEJ I ANGIELSKIEJ – DO WYBORU.
(NA WSZYSTKIE WYMIENIONE PLATFORMY SPRZĘTOWE)

Tameem Antoniades o DmC: Devil May Cry

SPRZEDAJ NAM GRĘ! CO MIESIĄC CYTUJEMY DEVELOPERA OPOWIADAJĄCEGO O SWOJEJ GRZE



W przyszłym roku zagramy nie tylko w nowe DmC, ale również odświeżoną kolekcję pierwszych trzech części serii. Bezpośrednio porównamy, która wizja przygód Dantego jest dziś bardziej satysfakcjonująca.

...O BOHATERZE

Nie chcemy zdradzać zbyt wiele o głównym bohaterze przed premierą gry, ponieważ poznawanie jego historii jest jednym z elementów, który w założeniu ma przyciągać graczy do ekranu. Gdybyśmy zdradzili wszystko, część osób mogłaby stracić zapał do zagrania w DmC. Chcę jednak podkreślić, że nie jest to alternatywny Dante z zupełnie innego świata. To ta sama, znana graczom postać, pomimo że wyglądająca nieco inaczej. No i młodsza, ponieważ nasza gra opowiada o najwcześniejszych przygodach Dantego.

...O TRÓJKĄCIE

Jeśli dobrze policzyć, to nad DmC pracują aż trzy ekipy. Jesteśmy oczywiście my, czyli Ninja Theory, odpowiedzialni w sposób jak najbardziej bezpośredni za produkcję. Blisko współpracujemy z amerykańskim oddziałem Capcomu, który zarządza projektem i odpowiada za jego stronę logistyczną. Nad wszystkim czuwa Capcom Japan – ich rolą jest pilnowanie, by obrany przez nas kierunek nie odstępował zanadto od tego, co stanowi esencję Devil May Cry. Taka potrójna struktura to dla nas dość świeża metoda pracy, ale staramy się wykorzystać wszystkie możliwości, jakie taka sytuacja nam daje. Przede wszystkim naszym celem jest połączenie japońskiej i amerykańskiej szkoły tworzenia gier w jedną wybuchową mieszankę.

...O INICJATYWIE

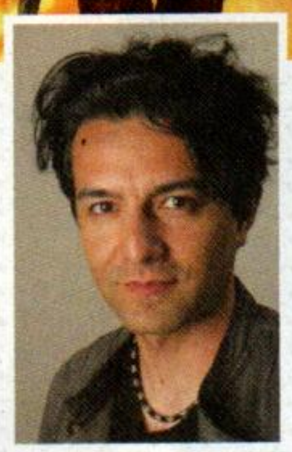
Pomysł nowego kierunku dla serii narodził się w japońskim oddziale Capcomu. Skontaktowali się z pracownikami firmy w Ameryce z poleceniem, by stworzyć coś nowego w uniwersum DMC. Nie sprecyzowali jednak, co to ma być: kontynuacja, remake czy może coś zupełnie innego. Następnie amerykański Capcom zaczął rozmowy z nami. Kiedy już się wstępnie porozumieliśmy, doszło do spotkania pomiędzy wszystkimi trzema stronami. Jak zdradził mi Alex Jones z Capcomu, wybór padł na Ninja Theory, ponieważ uważali oni, że jeśli chodzi o istotę, to naszemu Heavenly Sword bardzo blisko do tego, czym ma być Devil May Cry. Mogę tylko powiedzieć, że bardzo mnie cieszy takie porównanie.

...O RZECZACH WAŻNYCH

Można długo dyskutować, co konkretnie stanowi o charakterze serii. Moim zdaniem to właśnie postać Dantego spaja wszystkie elementy gry w całość. Jego styl, jego nastawienie stanowią centralny punkt zabawy. Ale oczywiście nie tylko to, w końcu DMC zawsze kręciło się wokół walki i jest to równie istotne. Głębia systemu walki, różne style, możliwość tworzenia baaardzo długich wiązanek ciosów – myślę, że nie ma wielu gier, która potrafią przyciągnąć tymi elementami graczy do konsoli na tyle długo, by bez znużenia ukończyli dany tytuł. Naszym zadaniem jest zachowanie tych zalet, ale jednocześnie przepakowanie ich tak, by były atrakcyjne dla współczesnego gracza, również takiego, który wcześniej z serią nie miał kontaktu. A to dlatego, że od czasu pierwszej części formuła nieco się zużyła, a wiele gier czerpało pełnymi garściami z przygód Dantego. Wraz z DmC seria znów musi wybić się ponad inne tytuły i udowodnić, że jest wyjątkowa.

...O BONDZIE. JAMESIE BONDZIE

Powiedziałem, że luz Dantego to fundament gry. Możecie więc dziwić się, dlaczego postanowiliśmy go odmłodzić, pozbawić częściowo finezji i pewności siebie. Spójrzcie jednak na Casino Royale, gdzie agent 007 nie ma jeszcze licencji na zabijanie. Jest to więc inny Bond niż ten, do którego się przyzwyczailiśmy, jakby w stanie surowym, ale z potencjałem, by z czasem stać się „prawdziwym sobą". Podobnie to wygląda w przypadku DmC. Chcemy pokazać Dantego w momencie, kiedy jego charakter dopiero się kształtuje. Przejawia już cechy swojego późniejszego „ja", ale są one jeszcze słabo wykształcone, nieociosane..



Tameem Antoniades działa w branży od połowy lat dziewięćdziesiątych, kiedy to rozpoczął pracę jako programista w Millennium Interactive. Potem pełnił rolę designera w Sony Cambridge, by wreszcie na przełomie milenium utworzyć własne studio Just Add Monsters. Już pod tym szyldem kierował produkcją dobrze przyjętego Kung Fu Chaos, którego dystrybucją zajął się Microsoft. Po kolejnych pięciu latach firma zmieniła nazwę na Ninja Theory. Ich gry to Heavenly Sword i Enslaved: Odyssey to the West.

...O OBAWACH

Oczywiście, że jestem świadomy, iż fani serii są bardzo zaniepokojeni, jak nam ten nowy DmC wyjdzie. Nic w tym dziwnego, w końcu nastąpiła drastyczna zmiana producenta. Ale uważam to za pozytywny objaw, gdyż świadczy to o tym, że zależy im na grze. Nikt nie jest w stanie przewidzieć, jak ostatecznie nasza gra zostanie przyjęta, ale nie czujemy jakiejś szczególnej, negatywnej presji. Ani ze strony fanów, ani wydawcy. Hideaki Itsuno [reżyserował wszystkie dotychczasowe części DMC od czasów „dwójki" – przyp. red.] przekazał nam całe swoje doświadczenie i wiedzę, cały czas nas wspiera, myślę więc, że produkt tak dobrze układającej się współpracy musi być zadowalający.

...O KOTLE KULTUROWYM

Pierwsze Devil May Cry osiągnęło tak wielki sukces, ponieważ zbierało w jednej grze, co stanowiło o popularności kina akcji. Mam tu na myśli luzacki sposób bycia, fajowe ciuchy, ostrą muzykę. Ale co było modne i „chłodne" dziesięć lat temu, dziś budzi uśmiech politowania. Gdybyś spotkał Dantego sprzed dekady w pubie lub ciemnej alejce, zamiast strachu czy respektu poczułbyś raczej rozbawienie. Dlatego konieczny był nowy wygląd Dantego, bardziej współczesny. A do zrobienia takiego samego wrażenia jak dziesięć lat temu, potrzebujemy po prostu nieco innych środków //**opr. Kaxi**

COOL STUFF

▸TRUMNA

DARK SOULS

Tak, to trumna, ale nie składa się w niej martwych graczy, którzy dostali zawału grając w Dark Souls. Namco Bandai zbudowało ją, żeby promować arcydzieło From Software. W zestawie znajdziecie ekran LCD, zestaw głośników oraz dwie konsole. Żeby zagrać w Dark Souls trzeba po prostu położyć się w trumnie. Czarny humor nie opuszcza wydawcy. I tak lepsze to niż szubienica lub gilotyna.

▸UBRANIE

DEUS EX: BUNT LUDZKOŚCI

W sklepie http://eu.deusex-store.com znajdziecie kolekcję ubrań wzorowaną na cyberpunkowym hicie Eidos Montreal. Co zaskakujące, powstała jego polska wersja i choć raz nie musimy podawać cen w obcych walutach. Za fachowy płaszcz zapłacicie 756 złotych, a za spodnie 276 peelenów. Poniżej stówki można zgarnąć koszulki z motywami, które rozszyfrują jedynie fani Deus Ex oraz przekozacką bandanę.

▸GADŻET

VIBE OPTISOUND GAMING SUBWOOFER

Jeśli wciąż nie macie zestawu kina domowego, zainteresujcie się głośnikiem basowym brytyjskiej firmy Vibe Audio. Działa z wszystkimi konsolami i działa naprawdę świetnie – dźwięki z głośników TV wzbogacone są o tłuste basy, dzięki czemu oprawa A/V w grach granie zyskuje na jakości. Zajrzyjcie na http://vibeaudio.pl/

EA nie są zainteresowani reaktywowaniem serii Def Jam i NBA Street... Silent Hill: Downpour zostanie wydany w drugim kwartale 2012 roku...

WRC 2
FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

W FOTELU PILOTA WICEMISTRZOWIE KATEGORII JWRC MICHAŁ KOŚCIUSZKO ORAZ MACIEJ SZCZEPANIAK

JEDYNA GRA NA PEŁNEJ LICENCJI WRC!

78 ODCINKÓW SPECJALNYCH
16 GRACZY ONLINE
13 OFICJALNYCH TRAS WRC
9 KATEGORII SAMOCHODÓW (W TYM SAFARI I GRUPA B)
5 TORÓW SUPER SPECIAL
+ TORY ULICZNE!

PAŹDZIERNIK 2011

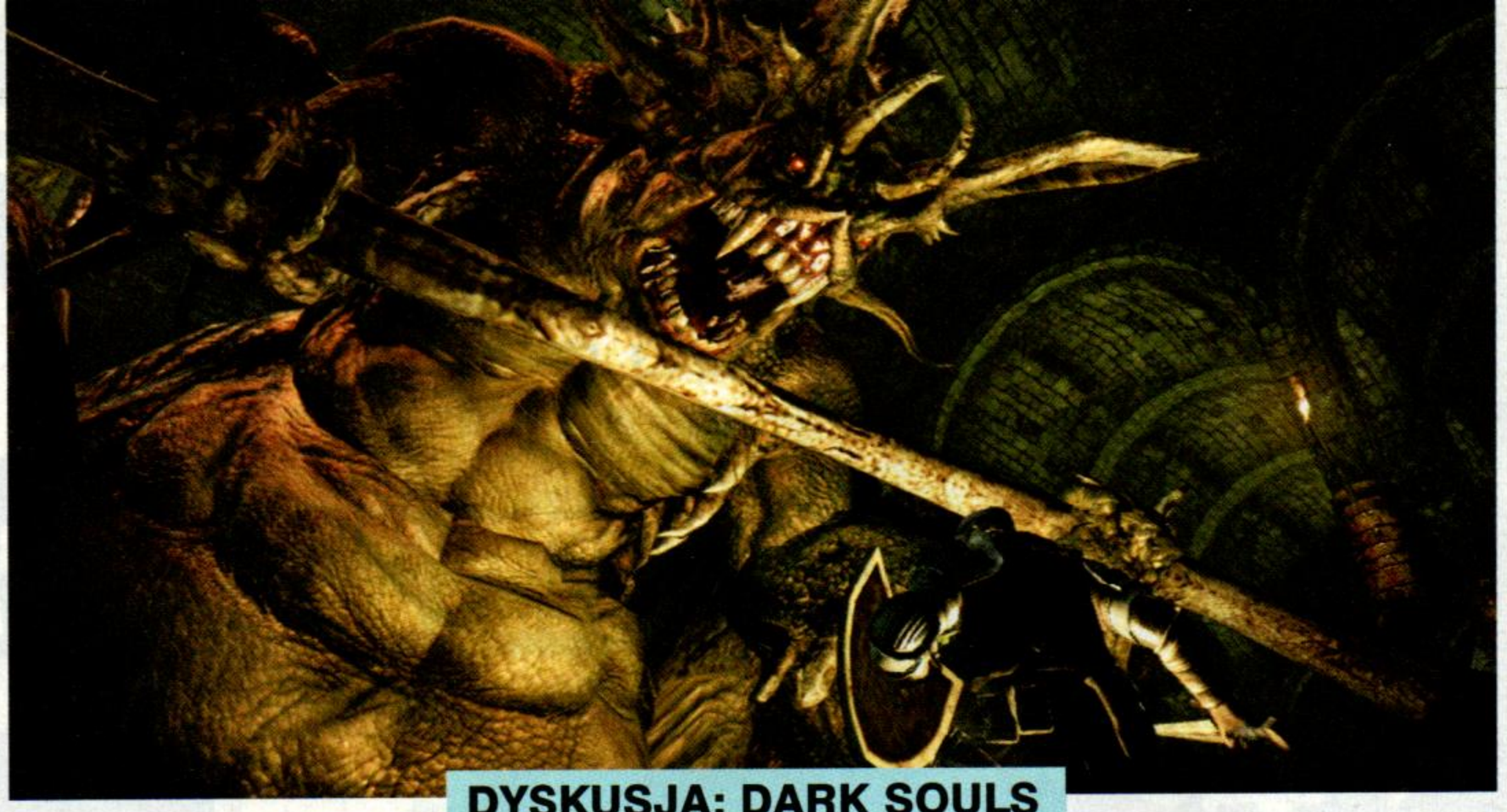
WWW.WRCTHEGAME.COM
WWW.FACEBOOK.COM/GALAPAGOSINTERACTIVE

3 www.pegi.info

WRC 2 - FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP © 2011 Leader S.p.a. Wydawca: Leader S.p.a., pod zarejestrowanym znakiem handlowym "Black Bean". Oficjalny produkt FIA World Rally Championship, na licencji North One Sport Ltd. Developer: Milestone S.r.l. Wszystkie prawa zastrzeżone. Producenci, samochody, nazwy, marki i związane z nimi wizerunki zawarte w tej grze są znakami handlowymi poszczególnych właścicieli lub materiałami objętymi przez nich prawami autorskimi. "WRC" i logo WRC logo to zarejestrowane znaki handlowe North One Sport Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logotypy KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox logos są znakami handlowy, grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft." ", "PlayStation ", "PS3", " " i " △○×□ " to znaki handlowe lub zarejestrowane znaki handlowe Sony Computer Entertainment Inc. " " to znak handlowy tej samej firmy.

* Polska wersja językowa gry dostępna wyłącznie w wersji PC. Wersja PlayStation3 i Xbox360 posiada polskie opakowanie i instrukcję obsługi.

INTERIA.PL
Euronet WORLDWIDE
Multikino
SUPER express



DYSKUSJA: DARK SOULS

A kto umarł, ten nie żyje

Dark Souls to jeden z fenomenów tego roku. Jak się okazuje, nie tylko redakcja NEO Plus zagłębiła się w mroczny świar Lordran – wsiąkli w niego bez reszty także Tomasz Gop, producent obu części Wiedźmina na PC (obecnie w City Interactive) oraz Krzysztof Gonciarz, autor książki Wybuchające Beczki i wieloletni czołowy dziennikarz portalu Gry-online.pl. Dyskusję poprowadził Mielu

Mielu: Panowie, cholera, mamy awarię. Przegoniłem jednego z dwóch NPCów w całej grze, u których można sprzedać nadmiar zbędnego ekwipunku – im go więcej, tym postać porusza się wolniej, szybciej się męczy i traci energię niezbędną do walki. Da się ten cały złom – zebrane po zabitych miecze, tarcze, zbroje – składować w skrzyni bez dna, ale zysku z tego nie ma. A ze sprzedaży są dusze, stanowiące tu nie tylko walutę, ale też odgrywające rolę punktów doświadczenia niezbędnych do rozwoju postaci. Myślałem, że kupiec to jakiś monster, bo nie wygląda jak człowiek, więc zacząłem do niego strzelać z kuszy. Obraził się i już nie wróci! Jestem ugotowany. Czy tak wolno traktować gracza?

Tomasz Gop: Jako wyznawca reguły „każdy powinien ponosić konsekwencje swoich czynów" w życiu, nie mam problemu z poddawaniem się jej także w grach. Sam niechcący uderzyłem magika w Lower Undead Burg i teraz jest do mnie nastawiony agresywnie. Żeby mi przebaczył, muszę zapłacić za rozgrzeszenie u innego NPCa, a kosztuje to dwa tysiące dusz razy poziom doświadczenia mojej postaci. W skrócie, będę długo farmował, by zdobyć odpowiednią „kwotę". To ogromny próg wejścia dla casuali, wiem, ale ta gra nie jest dla nich.

Gulash: Widzę, że nie tylko ja miałem ten problem. Ja z kolei wkurzyłem mistrza piromancji, który siedział w beczce, uwięziony w podziemiach. Zapomniałem na chwilę lekcji z Demon's Souls, żeby nigdy, przenigdy nie machać orężem przed nosem NPCa, od którego coś się chce – powinienem wykonać fikołka, który uwolniłby go z beczki. Master się wściekł i zaczął atakować, czym mnie rozłościł, więc wyrwałem chwasta. Oczywiście to był błąd – jak dowiedziałem się potem tylko on, jeden jedyny w całej grze mógł nauczyć mnie czaru Iron Flesh, który przydałby się na szczególnie twardych bossów. A tak, sam sobie jeszcze utrudniłem zadanie.

Krzysztof Gonciarz: Takie rzeczy powodują, że w Dark Souls zachowujemy się inaczej niż w jakiejkolwiek innej grze. Mamy tylko jednego save'a, co kilka sekund automatycznie nadpisywanego – praktycznie jak w MMO. W późniejszej części gry postanowiłem dla testu zaatakować pewne neutralne bóstwo – okazało się, że na skutek tego cała kraina, w której się znajdowałem zmieniła paletę kolorów na mroczną i wszystko zwróciło się przeciwko mnie. Poczułem się głupio, wręcz żałowałem, ale nie ma od tego odwrotu. Gry zwykle starają się być bezstresowe, a Dark Souls pokazuje, jak wiele przy tym tracą.

Mielu: Nie wiedziałem tego o bóstwie! Totalne zaskoczenie, ależ chciałbym to zobaczyć! No i właśnie, to kapitalne zagranie ze strony From Software, by jak najmniej mówić graczom. Niech sami próbują, a o konsekwencjach opowiadają innym w sieci. Niech doświadczeni pomagają będącym na wcześniejszych etapach gry. Albo celowo wprowadzają w błąd, jeśli mają ochotę. Gdyby nie ta interakcja z innymi graczami, Dark Souls straciłoby dla mnie połowę uroku.

KG: To ciekawy przykład na to, jak internet zmienia obraz gier video, i dowód, że praktycznie każda gra jest multiplayerowa, nawet ta, w której mamy czuć się samotni. Niedopowiedzenie to atut rzadko wykorzystywany w grach video, według mnie bardzo błędnie. To, co robi Dark Souls, bardzo często wchodzi na pojęcie „emergencji", czyli dość wykoncypowanej idei game designu. Im mniej mówi ci gra, tym więcej musisz wyobrazić sobie sam, czyli tym bardziej opowiadasz swoją własną historię. Przecież ta gra byłaby kompletnie inna, gdyby miała elegancki tutorial, przerywniki z dialogami, jasno prowadzoną narrację i klarownie postawione cele. Twórcy Dark Souls potrafią uczynić ogromną zaletą z tego, co dla innych jest wadą.

Mielu: Niewątpliwie zrozumienie systemu rozgrywki może być dla wielu dzisiejszych graczy zwyczajnie zbyt trudne albo odpychające. Do czego służy Humanity, jak wzmacniać moc ognisk, by mieć dostęp do większej liczby leczących napojów, jakie są różnice między przymierzami, do których można wstąpić i na czym dokładnie polega wzmacnianie arsenału? Nawet dla weterana gier RPG to kwestie trudne do zrozumienia, samemu nie da się na wiele rzeczy wpaść, trzeba dużo pytać i jeszcze więcej czytać w sieci. Ja na wiele pytań wciąż nie znam odpowiedzi, a już ubiłem jednego z finałowych bossów i zbliżam się do stu godzin na liczniku. Jak dobra musi być gra, żeby takie akcje przechodziły? Jak duże jest ryzyko, że nikt nie będzie chciał w to grać i tytuł zatonie?

TG: Wystarczy, że zainteresowanie grą przekroczy próg zjawiskowości. Wtedy reszta wykona się sama. Fora się zagotują, wici się rozprzestrzenią i ludzie będą wiedzieli, że „gra jest ciężka, trzeba czytać poradniki" zamiast „gra jest ciężka, bez sensu!".

Gulash: Tomek ma rację – to, co dzieje się przy Dark Souls, to autentyczny fenomen. Którejś nocy zapragnąłem zdobyć trochę wiedzy o nurtujących mnie sprawach i wszedłem na chat na jednej ze stron poświęconej grze tuż po premierze. Siedziało na nim ponad 1400 osób. Widzieliście coś takiego?

Mielu: Tak jak Gulash napisał w recenzji, to wszystko brzmi mało zabawnie, a granie jest mozolną, ciężką harówką. Tę harówkę dodatkowo utrudniają nieustępliwi przeciwnicy, choć akurat dla mnie Dark Souls jest grą trudną w staroszkolny sposób. Przeciwnicy stoją jak kołki i dopiero gdy wejdę w ich zasięg, to nagle reagują i tą reakcją jest – rzucić się na bohatera, bez względu na to jak jest silny. Chwilami mam wrażenie, jakbym grał w grę co najmniej sprzed dekady.

KG: Mnie się podoba ta „sztuczność" przeciwników, widzę w tym jakiś (pewnie mimowolny) powrót do korzeni gier video, głupie pikselowe szkielety łażące w kółko w Ghosts'n Goblins. No i pamiętajmy,

„Ta gra przypomina mi to, co dał graczom Quake w 1996 (ponoć developerzy nie przewidzieli, że gracze będą używać rocket jumpów i kreatywność graczy otworzyła zupełnie nowe drzwi do rozwoju tej gry), tylko że jej się to udało w sferze RPG" – Tomasz Gop

Gulash: Buga albo exploita, którego – być może, bo tego się nie dowiemy – celowo zostawili autorzy. Jak farmowanie dusz w lesie. Przed pierwszym patchem w jednym przebiegu dało się w 3 minuty że w tej grze zwykle cieszymy się, kiedy znajdziemy buga. Wszystkie chwyty dozwolone.

Nieoficjalnie wiadomo, że Insomniac Games pracują nad grą w konwencji SF o tytule Space Beasts... W Minecraft zagramy dopiero w 2012 roku...

zdobyć 11 tysięcy dusz; From zauważyli to, wypuścili patch i... zamiast zrobić z tym porządek, usunęli tylko jednego z przeciwników, co daje mniej duszyczek. A więc: docenili inwencję graczy.

TG: Myślę, że From powiedzieli sobie „no dobra, moglibyśmy popracować nad AI i zrobić zachowanie przeciwników trochę bardziej taktyczne, ale damn – wtedy to już nikt by w tę grę nie zagrał!".

Mielu: Gdy jestem za słaby rozwijam postać, wzmacniam broń, korzystam z ziół przyspieszających regenerację staminy niezbędnej do blokowania, atakowania, a także biegu i odskakiwania przed ciosami. Wyciągam przeciwników tak, żeby walczyć z jednym naraz, maksymalnie dwoma, bo gdy jest ich więcej, to ktoś trafi mnie w plecy, a taki atak zżera mnóstwo zdrowia. Dążę do tego, że Dark Souls traktuje gracza uczciwie, są sposoby, by dojść do końca, nawet jeśli nie jest się nadzwyczajnie utalentowanym manualnie graczem. To nie Ninja Gaiden czy Viewtiful Joe, których bez „skilla i manuala" nie da rady ukończyć. Warto je mieć, ale jeśli nie to też okej, tyle że dla słabszego gracza czas potrzebny na ukończenie gry wydłuża się niemiłosiernie. Ten mityczny poziom trudności działa raczej psychologicznie, jak docieram do nowego miejsca, to tracę pewność siebie i stawiam maleńkie kroczki w obawie, że zaraz coś mnie zaatakuje i zabije jednym ciosem, albo zarazi jakimś syfem, że mi wyrośnie wielki pasożyt na głowie i nie będę mógł założyć hełmu.

TG: Gametrailers fajnie opisało czemu nazywają to Action-RPG. Idzie o to, że na wynik walki mają wpływ nie tylko statystyki, ale przede wszystkim skill. Gracz jest w stanie pokonać „za trudnego" gigantycznego bossa, jeśli wykaże się przysłowiową „małpią zwinnością". Dla wszystkich, którzy zostawiają tę zwinność małpom jest bardziej klasyczny sposób przechodzenia gry (grinding etc.). Ta gra przypomina mi to, co dał graczom Quake w 1996 (ponoć developerzy nie przewidzieli, że gracze będą używać rocket jumpów i kreatywność graczy otworzyła zupełnie nowe drzwi do rozwoju tej gry), tylko że jej się to udało w sferze RPG. No a poza tym, ta gra po prostu jest ogromna – dużo większa niż nawet Demon's Souls. I te połączenia między wszystkimi lokacjami. Possibilities are endless.

Mielu: To spory szok. Na początku wydaje się, że każda lokacja jest odrębna i niezwiązana z innymi, a później otwierają się skróty i przejścia między nimi.

KG: W moim przypadku decydującym czynnikiem jest chyba właśnie świat. Autorzy popychają silnik do granic możliwości, żeby stworzyć kolejne niesamowite lokacje. Krypta, w której nic nie widać; kryształowa jaskinia z niewidzialnymi kładkami; zatopione miasto – każdą z tych lokacji zapamiętam na lata nie tylko za wygląd, ale i za unikalną funkcjonalność. Na przykład w Katakumbach znajdziemy szkielety, które jako jedyni przeciwnicy w grze nie dają nam punktów doświadczenia (dusz) i odradzają się po śmierci. Dark Souls to trochę taki ogromny sandbox, GTA złożone z elementów najpiękniejszych miast świata i wypełnione unikalnymi rodzajami broni.

Pomysł otwartego świata w jednym „kawałku" kupiłem dopiero po kilkudziesięciu (ha!) godzinach gry – na początku wydawało mi się, że podział na światy z Demon's Souls był lepszy. Ale kiedy poczułem, że jestem przy jakimś mitycznym, gorejącym od magii jeziorze, znajdującym się przy korzeniach gigantycznego drzewa, które jest tak duże, że wchodzi w bagna i kanały znajdujące się bezpośrednio pod zabudowaniami, gdzie

biegałem przez kilkanaście godzin – olśniło mnie. Dystans pomiędzy tobą a jedną z niewielu „bezpiecznych" stref w grze jest kolejnym sposobem budowania napięcia. Nie dałoby się tego osiągnąć w sposób znany z pierwszej części.

Gulash: Mnie z kolei otwarty świat gry zachwycił od razu, cieszę się, że i Ty go doceniłeś. Demon's miało już swoje pięć minut.

Mielu: Dla mnie jednym z najlepszych elementów gry są NPC. O płaceniu absurdalnej liczby dusz u czarownika, by przebaczyły mi przypadkiem nawet zaatakowane postacie, już wspominaliśmy – dosłownie pokutuję za swój grzech. Ale gdybym uderzył tego maga, to byłoby po zawodach, bo u kogo miałbym wtedy wykupić przebaczenie? A zabijcie przypadkiem sprzedawców leków na klątwę blokującą połowę paska życia oraz jedynego lekarza potrafiącego ją usunąć (mało prawdopodobne, ale możliwe), a popłaczecie się z bezsilności. Bo co wtedy? Grać tylko z połową HP? Kiedy indziej uwalniam uwięzionego rycerza, a on obiecuje mi pomóc, po czym zabija ważną postać – no bo kto powiedział, że tu można komuś zaufać?

TG: Odpowiedzi na te wszystkie pytania gracz znajduje w kolejnym idealnym „ficzerze" tej gry, mimo że nie wymyślonym, a tylko wskrzeszonym przez From – NewGame+.

KG: W kreacji obecnych w świecie gry postaci urzeka mnie voice-acting. Niemal każdy NPC w tym świecie jest zdołowany, zamknięty w sobie, ogarnięty rezygnacją z przebłyskami czarnego humoru. Miazga! Amatorskie głosy i zwykle kompletnie beztreściowe dialogi są idealnie podporządkowane ogólnej wizji gry. Ci autystyczni NPC w większości nie są w stanie ci zbytnio pomóc, ale i tak cieszysz się, kiedy wchodzisz z nimi w jakąś interakcję. Może to dlatego, że miło raz na kilka godzin porozmawiać z „człowiekiem".

Mielu: Szczątkowa fabuła ma małe znaczenie. Coś tam o nieumarłych, o wybrańcu, jakby ktoś zapytał, co jest celem, to mógłbym odpowiedzieć jedynie, że zabicie bossów, bo w sumie nie wiem. To raczej my opowiadamy sobie historie, jakie przeżyliśmy w świecie Lordran. Może to jest słuszny kierunek story-tellingu w grach?

TG: Raczej słuszne, kompromisowe rozwiązanie przy tak bardzo nieokreślonym charakterze głównej postaci oraz czymś, co ja nazywam „nieliniową rozgrywką" (rozwój postaci na tyle sposobów).

KG: Myślę, że i tak jest trochę lepiej niż w Demon's Souls, zwłaszcza w późniejszej fazie gry, kiedy nawet zaczynamy wiedzieć, co jest naszym celem. Mimo to, ten sposób opowiadania historii na pewno nie jest uniwersalny. Podobnych założeń używa np. Civilization czy Left 4 Dead, czyli gry które odniosły spore sukcesy. W emergentnych fabułach urzeka mnie szczególnie to, że nie da się ich zrealizować w żadnym innym medium. To ściśle growe rozwiązanie, kompletnie odcięte od np. świata filmu – pod tym względem Dark Souls jest bardzo dojrzałym dziełem. Ale nie wymagałbym od wszystkich gier, żeby brały z tego przykład. Na świecie jest relatywnie niewielka grupa ludzi gotowych na coś takiego – dużo mniejsza niż ta chętna do gry w Gears of War.

TG: From skupili się na gameplayu bardziej niż na grafice, ogólnie rozumianej „filmowości" i fabule. Tę grę po prostu pamięta się za inne rzeczy niż np. God of War. Osobiście nie uważam, że jest trudniejsza – po prostu ludzie nie są przyzwyczajeni że „będę się z nim bił 15 razy aż go pobiję" może być jedną z „cech sprzedających grę" (unique selling point). Pamiętam np. Stuntman: Ignition – niby zupełnie inny gatunek gry, a jednak tak samo mocno bazuje na podejściu „trial & error" – trafia to w mój gust, ot tyle.

Gulash: Intrygują mnie wyniki sprzedaży Dark Souls po roku od premiery; z tego, co wiadomo Demon's Souls poradziło sobie całkiem nieźle i na razie osiągnęło milion trzysta tysięcy sprzedanych egzemplarzy. Oczywiście jest tak, jak mówisz – relatywnie to niewielka grupa, ale też i taka, na której można zarobić tworząc tytuły skierowanie do nich.

KG: Jestem bardzo ciekawy, ile rozwiązań z tej gry ma szansę znaleźć się w dużo łatwiejszych produkcjach. Psychologiczny multiplayer, nieodwracalność decyzji, brak jasno postawionych celów – to elementy dość uniwersalne, nie muszą występować w tak trudnej grze. Bo w swojej obecnej postaci, Dark Souls jest produkcją cholernie mało przystępną. Wśród wielu znanych mi hardkorowych graczy raptem kilka osób zdecydowało się w to wkręcić, i żadne wlewanie im do głowy tekstów o designerskim geniuszu tej gry tego nie zmieni – widzą DkS jako coś z absurdalnym poziomem trudności, i tyle.

Gulash: Częściowo się zgodzę; przez miesiąc opowiadałem Mielowi o tym jak wspaniała jest to gra i żeby przysiadł choć na trzy godzinki. Przysiadł, wsiąkł i miał 80. godzin na liczniku wtedy, gdy ja stanąłem na 50. Niemniej w dalszym ciągu uważam, że gra – na tle dzisiejszych produkcji – jest bardzo trudna.

KG: Ale może to dobrze. From Software wywróciło współczesny game design do góry nogami – tak się zwykle rodzą rewolucje.

TG: Jak zawsze, cholera wie. Pionier i profeta albo strzał w stopę... Czas pokaże. ■

Electronic Arts pracują nad kolejną częścią Medal of Honor... W kolejnym DLC do Portal 2 zobaczymy edytor plansz i opcję dzielenia się nimi z graczami...

INFO
DEVELOPER: BIOWARE
WYDAWCA: EA
TERMIN: 9 MARCA 2012
KONSOLA: PS3, X360

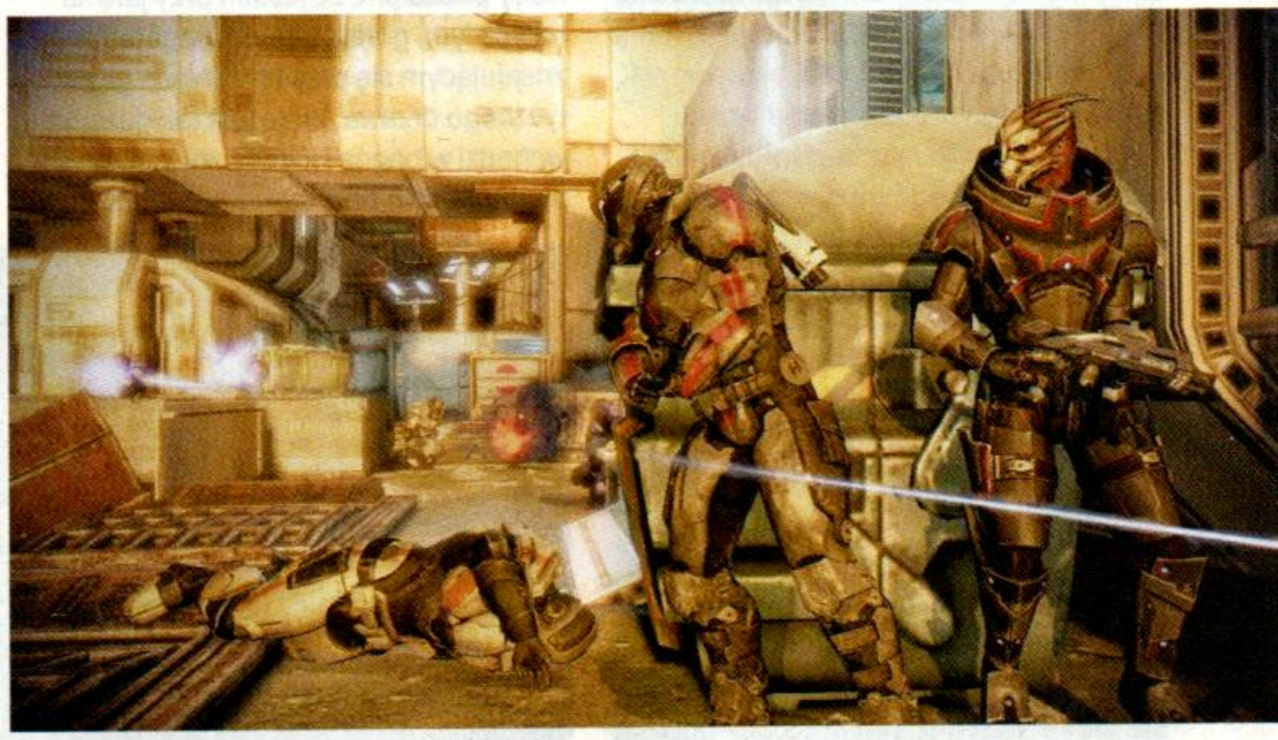
Mass Effect 3

Shepard rekrutuje ochotników. Pomożecie?

Dograliśmy do czasów, w których każda gra musi dostarczyć tryb multiplayer. Skoro udało się sprawnie podłączyć go nawet w Dead Space 2, to i BioWare musieli stworzyć swoją własną wersję czteroosobowej gearsowej hordy. Tylko że pasuje ona znacznie lepiej do Mass Effect 3 niż do przygód Isaaca Clarke'a.

Drużyna marzeń

Trwa wojna na międzygalaktyczną skalę i Shepard potrzebuje wsparcia. To oznacza, że gracze będą mogli wybrać spośród sześciu ras i dołączyć do walki w wielu miejscówkach z uniwersum Mass Effect. Ja powróciłem na mroźną planetę Noveria, którą Shepard odwiedził w pierwszej części. I mogłem wybrać jedną z trzech ras, czyli ludzi, Drell lub Asari. W pełnej wersji pojawią się także przedstawiciele Salarian, Turian i Krogan. Wszyscy mają swoje specyficzne bronie, klasy i zdolności, ale nie są one tak rozbudowane jak w kampanii dla jednego gracza. Pożegnajcie się z okręgiem umiejętności i aktywnym pauzowaniem rozgrywki. To w końcu multiplayer, więc BioWare musieli skasować ten patent. Teraz każda z klas ma dostęp do trzech zdolności, które działają identycznie jak w poprzednich częściach (na zasadzie skrótów klawiszowych) i po ich użyciu trzeba odczekać kilka sekund na ich odnowienie. Przykładowo, inżynier potrafi przywołać bojowego drona, strzelać pociskami zapalającymi i używać przeciążenia na elektronicznych systemach. Z kolei adept korzysta wyłącznie z biotycznych mocy, a strażnik ma wymieszane zdolności oraz technologiczny pancerz. Wszystkie umiejętności można rozwijać, zdobywając w trakcie rozgrywki punkty doświadczenia. Na ich przykładzie widać, że rozwój postaci w Mass Effect 3 będzie bardziej skomplikowany niż w krytykowanej przez fanów „dwójce". Skoro klasyczny granat można rozbudować na wiele sposobów (np. zwiększenie obrażeń o 40% lub obszaru eksplozji, przebijanie osłon przeciwników albo podniesienie limitu szyszek w ekwipunku), to fani RPG powinni spać spokojnie. Dobrze też wygląda ulepszanie karabinów, pistoletów i shotgunów, ale widziałem tylko narzucone zbroje, w których nie mogłem podmieniać części pancerza. BioWare nie chcieli na razie tego komentować i pokazali mi jedynie zmienianie barw, co trochę mnie rozczarowało.



Dopakowanych bohaterów z multiplayera można „importować" do singla jako posiłki i zwiększać szanse na perfekcyjne zakończenie. Developer z BioWare powiedział mi, że kooperację traktuje jako polisę. Bez niego nie dotarłbym do przedostatniej fali w hordzie (w której i tak ponieśliśmy klęskę z powodu wysokiego poziomu trudności), bo poza walką trzeba też realizować cele zadań – przejmować urządzenia, czy bronić obiektów.

Wiadomo, że każdy chciałby wyglądać unikalnie. Na pocieszenie pozostaje indywidualność mocy bojowych, którą widać nawet w takich detalach jak ostrze Omni. Ciężkie klasy mają jedno, ale bardzo silne, które działa jak klasyczna kolba albo można przytrzymać przycisk i odpalić potężnego finishera. Z kolei lżejsze klasy mają dwa mniejsze, ale szybsze ostrza. Zaskoczyło mnie to, że niektóre rasy w ogóle ich nie wykorzystują. Asari korzystają tylko z biotycznych mocy, a Drell wykonuje przewrót jak Raiden. Wiem, że to tylko kosmetyka, ale podoba mi się taka różnorodność. Dotyczy to także przeciwników.

Zbliżają się żniwa

W hordzie dostępni byli żołnierze Cerberus, Gethy oraz rasy przerobione przez Żniwiarzy. W trakcie pierwszych fal można bez problemu podbiegać do mięsa armatniego i używać Omni, ale później chowaliśmy się za osłonami, wskrzeszaliśmy poległych kumpli i musieliśmy cofać się przed gigantycznymi maszynami Cerberusa. Trzeba bardzo uważać, bo potrafią złapać postać i zmiażdżyć ją mechanicznym ramieniem. Niezwykle irytujący byli też inżynierowie, stawiający stacjonarne działka, a zwinni zabójcy walczący mieczami są nieprawdopodobnie niebezpieczni na krótkim dystansie. Z kolei Gethy mają tak mocne osłony, że z każdym trzeba długo się męczyć. Ich niewidzialne wersje potrafią zaatakować z flanki i rozbić szyk drużyny. W przypadku Żniwiarzy w ogóle nie wiadomo czego się spodziewać, bo połączenie mięcha i stali daje przedziwne efekty. Widziałem Turian, którzy zyskali na sile i są więksi od przedstawicieli swojej rasy o jakieś pół metra i wyglądają naprawdę przerażająco. Nie mogło też zabraknąć klasycznych zombiaków pchający się pod lufy. Wrogowie występują w wielu wersjach i dlatego kluczowa jest współpraca oraz wybór odmiennych klas, by zespół był gotowy na każdy typ przeciwników.

Mass Effect 3 nie musi wstydzić się przed Gears of War 3, bo walka jest intensywna i zróżnicowana dzięki wykorzystaniu mocy. Żeby pokonać zasłaniających się tarczami żołdaków trzeba im je odebrać biotyką, dobrze też blokować przejścia miniaturową wersją czarnej dziury, a połączenie sił czterech graczy i dobre zgranie ich zdolności daje piorunujące efekty. Żołnierzami Cerberusa nieraz rzucało jak szmacianymi lalkami po całej planszy, ale dobry humor psuło mi nieraz dość toporne sterowanie. Bohaterom Mass Effect nadal daleko do postaci z Gears of War, a zbyt bliska kamera znad ramienia bardzo ogranicza pole widzenia. Na znaczeniu straciły też osłony, bo bardzo ciężko utrzymać jedną pozycję. Przeciwnicy nacierają masowo, atakują z kilku stron równocześnie i trzeba być nieustannie w ruchu. Zresztą w ogóle wersja, w którą grałem była mocno robaczywa, ale BioWare mają wystarczająco dużo czasu, żeby ją dopracować. Wiem, że ich horda nie odciągnie nagle graczy od Call of Duty i Battlefielda, ale dla fanów Mass Effect zapowiada się wspaniały dodatek. //**Fax**

Trwa wojna na międzygalaktyczną skalę i Shepard potrzebuje wsparcia. To oznacza, że gracze będą mogli wybrać spośród sześciu ras i dołączyć do walki w wielu miejscówkach z uniwersum Mass Effect

Analitycy przewidują, że Modern Warfare 3 sprzeda się dwa razy lepiej niż Battlefield 3... BioWare chcieliby wrócić do Jade Empire...

WŁADCA PIERŚCIENI

WOJNA NA PÓŁNOCY™

"MROCZNY SPRZYMIERZENIEC SAURONA, JEGO DALEKOSIĘŻNA PRAWA RĘKA, MÓGŁ ZDZIAŁAĆ WIELE ZŁEGO NA PÓŁNOCY. NIE DOSZŁO JEDNAK DO TEGO, GDYŻ NA JEGO DRODZE STANĘŁA GARSTKA BOHATERÓW."

GANDALF BIAŁY

GRA W PODWÓJNEJ WERSJI JĘZYKOWEJ – POLSKIEJ I ANGIELSKIEJ – DO WYBORU.

(NA WSZYSTKIE WYMIENIONE PLATFORMY SPRZĘTOWE)

PL ENG

PS3 PlayStation 3

PlayStation Network

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

WB GAMES

snowblind studios

MIDDLE-EARTH

NEW LINE CINEMA
A TimeWarner Company

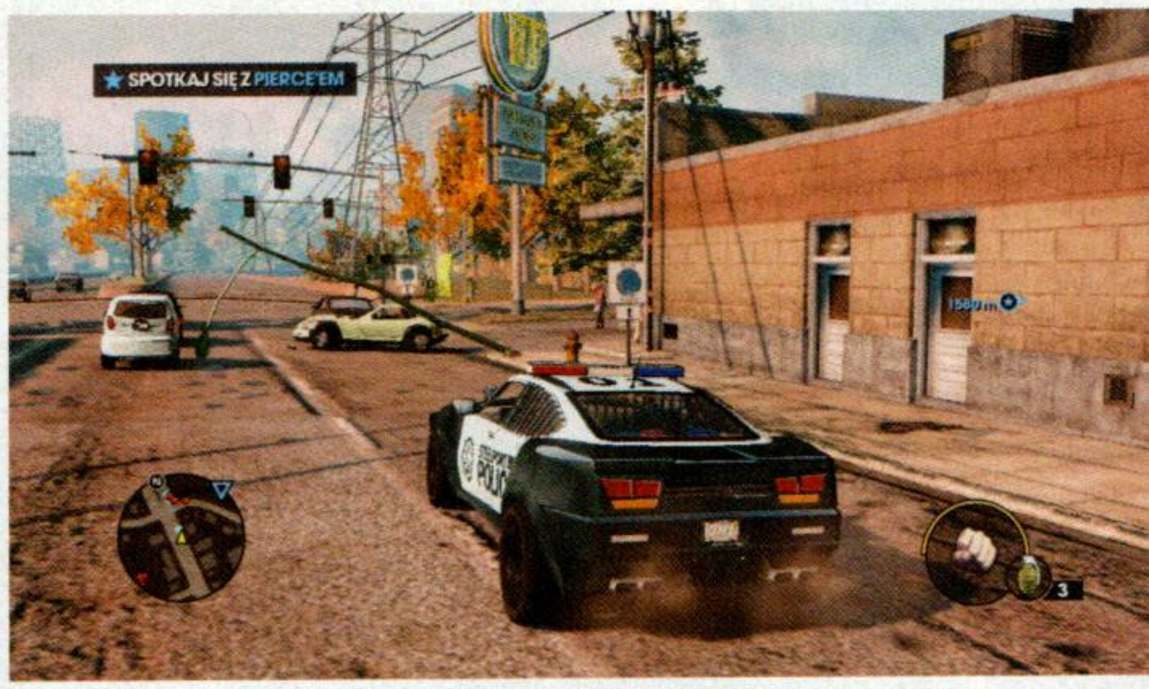
18
www.pegi.info

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Snowblind Studios. Snowblind and the Snowblind Studios logo are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. "PlayStation", "PS3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-188 Warszawa, ul. Janka Muzykanta 60.

CENEGA

© 2011 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2010 The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises f/k/a Tolkien Enterprises (SZC). The Lord of the Rings: War in the North, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)

Co tam, że gra brzydka, skoro po ulicach kręcą się typy w przebraniach hot-dogów albo goście grający w pornosach SM, którym coś się pomyliło i przebrali się zanim wyszli z domu do roboty.



To już tradycja, że Saints Row promowane jest nazwiskiem aktorki porno. Poprzednio była Tera Patrick, a zastąpiła ją Sasha Grey. Podkłada głos pewnej złej pani.

Saints Row The Third

Czy ktoś mi wyjaśni, w co właśnie zagrałem?

Na rynku jest mnóstwo patetycznych, wojennych strzelanin, sporo horrorów, samochodowa pornografia (GT5, Forza 4), czasem trafi się jakiś lżejszy tytuł, jak choćby Uncharted, ale gier po prostu tak głupich, że aż śmiesznych jest jak na lekarstwo. Na myśl przychodzi mi tylko Dead Rising. No, może jeszcze Bulletstorm. Krótko mówiąc, nie za bardzo są okazje, by dziko rechotać przed konsolą z idiotycznych, bądź niesmacznych (albo jedno i drugie) żartów. Zmieni się to w połowie listopada za sprawą Saints Row: The Third. Nie jestem wielkim fanem tego typu humoru, więc tym tytułem w ogóle nie interesowałem się wcześniej, ale pograłem kilka godzin w niemal gotową wersję i przyznam, że pograłbym dłużej, żeby zobaczyć, na jakie jeszcze zwariowane pomysły wpadli jej twórcy. Wiecie, nie w każdej grze da się ukraść samochód wskakując do niego przez przednią szybę i trafiając nogami kierowcę prosto w twarz.

Krwisty stek bzdur

Nie widziałem jeszcze gry, której bohaterami byliby członkowie gangu cieszącego się ogromną popularnością na całym świecie. Są kimś więcej niż celebrytami, bo ich zbrodnie uchodzą im na sucho. Co najwyżej trafią do więzienia na kilka godzin. Ta przedziwna ekipa napada na bank ukrywając twarze w dużych plastikowych głowach z... ich własnymi podobiznami. No debile. A gdy zaczyna się strzelanina, nie mają skrupułów i sieją ołowiem do policjantów i cywili po równo. Co na to gliniarze? Typ siedzący w helikopterze przez megafon rzuca tekstem, żeby bohaterowie poddali się, bo on musi skombinować od nich autograf dla syna. Czy ja się aby nie przesłyszałem?

Początek w ogóle nie pokazuje, czym gra jest w rzeczywistości – „piaskownicą" w stylu GTA, czyli rozbijamy się po mieście furkami i wykonujemy zadania. Natomiast na początku to liniowa strzelanina z niezłymi skryptowanymi, filmowymi scenami. Walka na dachu wieżowca przeciwko antyterrorystom i krążącym wokół helikopterom była satysfakcjonująca, ale gorąco zrobiło się, gdy przyleciał śmigłowiec, który miał zabrać skradziony sejf. Mój gangol złapał się sejfu i z powietrza prowadziłem ostrzał. Rewelacja, choć nie ukrywam, że wolałbym zobaczyć, jak zrobiliby taką scenę Naughty Dog.

Krótko po tych emocjach bohaterowie trafiają na pokład samolotu, „zaproszeni" (siłą) przez pewnego wpływowego Belga. Oczywiście nie mogło obejść się bez złośliwych tekstów o francuskim akcencie. Po bohaterach Saints Row można spodziewać się wszystkiego tylko nie tego, że będą mili. Bluzgają jak szewc, a nawet jeśli rzucają lżejszym słowem, to i tak w polskim tłumaczeniu (tylko napisy) leci „mięso" – tłumacze chyba za bardzo się wczuli. Trudno im się dziwić, skoro stężenie fucków i inne motherfuckerów jest większe niż dicków w Bulletstorm. Akcja w samolocie kończy się oczywiście jatką. Bohaterowie wypadają i gracz przejmuje kontrolę nad jednym z nich. W powietrzu trzeba złapać przeciwnika, zasłonić się nim, jak żywą tarczą i strzelać do nadlatujących przeciwników. Dosłownie rzucili się w pościg! Może i absurdalne, ale widowiskowe i bardzo pomysłowe.

W końcu akcja schodzi na ziemię (ląduje) i można zająć się tym, co prawdziwi gangole lubią najbardziej – życiem w dużym mieście. W wolnym czasie bohater (lub bohaterka – nie jest ustalone, gracz sam decyduje o wyglądzie postaci, a nawet wybiera jeden z kilku głosów) odwiedza sklepy, wykupuje budynki wzmacniając swoje wpływy w dzielnicy i kręci się po melinie (tak jest to nazwane w grze), czyli bazie wypadowej. Tu można zmieniać ciuchy, o ile coś sobie wcześniej kupiliśmy, a także przejrzeć dostępny arsenał. Z kolei smartfon dostępny pod Select/Back służy jako menu, z którego wybiera się misje fabularne oraz kupuje wzmocnienia do broni, samochodów, a także pozwija postać.

Volition zaskoczyli mnie, ich najnowsza gra jest strasznie pokręcona i choć nie wygląda jak trzydzieści milionów dolarów, to wygrywa unikalnym stylem i humorem

Z piosenką na ustach

Gra wygląda przeciętnie, jak na dzisiejsze standardy, ale kompletnie mi to nie przeszkadzało, bo całą moją uwagę pochłaniały misje. A to bohater(ka) zeskakuje z helikoptera na spadochronie na dach budynku, gdzie akurat trwa impreza i urządza masakrę w rytm piosenki POWER Kanye Westa, czy też rozjeżdża grupkę wrogo nastawionych bandziorów i ucieka przed pościgiem (combo gangole i policja), a w radiu Bonnie Tyler śpiewa I Need a Hero. Nie potrafiłem zachować powagi przy takich akcjach. Pomysły ekipie Volition na szczęście nie kończą się po godzinie. Chwyciłem drążek helikoptera i goniłem typa zwiewającego śmigłowcem, a w kolejnej misji osłaniałem z pokładu maszyny jednego z moich ważnych ludzi. Najpierw z bazooki strzelałem do goniących go samochodów, a później strącałem ze snajperki atakujących go zbirów. Tyle że gdy prułem z karabinu, w tym czasie bohater był przyczepiony liną do helikoptera, a opierał się o ścianę wieżowca. Bardziej utrudnić sobie życia nie mógł, ale kto by się przejmował.

Volition zaskoczyli mnie, ich najnowsza gra jest strasznie pokręcona i choć nie wygląda jak milion dolarów (no dobra, jak milion może tak, ale nie jak trzydzieści baniek), to wygrywa unikalnym stylem i humorem. A przy tym zaskakuje pomysłowymi misjami, więc nawet jeśli wcale nie chcecie śmiać się przed telewizorem, to są inne powody, by zainteresować się tym tytułem. //**Mielu**

Z pierwszych przecieków w temacie Dead Space 3 wynika, że Isaac trafi na lodową planetę i będzie cierpiał na rozdwojenie jaźni...

SAINTS ROW®

THE THIRD™

Plecaki odrzutowe i rozwałka w otwartym świecie!

Mnóstwo szalonych modyfikacji postaci!

Wskocz w sam środek przegiętego trybu kooperacji!

PREMIERA 18.11.11

SUGEROWANA CENA DETALICZNA
WERSJA PC 119,99 ZŁ
PS3 I XBOX360 219,99 ZŁ

18 www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL NAPISY CDPROJEKT

PC DVD-ROM SOFTWARE

XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation 3 PlayStation Network

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

volition inc THQ

© 2011 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. THQ, Saints Row: The Third, Volition, Inc. and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PATRONI MEDIALNI: DEMOTYWATORY.PL FILMWEB gram.pl AXOPS3SITE

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Dark Souls	Multi	Namco Bandai
2	Pro Evolution Soccer 2012	Multi	Konami
3	AKB1/48: Idol to Guam de Koishitara	PSP	Namco Bandai
4	Ace Combat: Assault Horizon	Multi	Namco Bandai
5	The Legend of Heroes: Ao no Kiseki	PSP	Nihon Falcom
6	ICO & Shadow of the Colossus Collection	PS3	Sony
7	Dynasty Warriors 7: Xtreme Legends	PS3	Tecmo Koei
8	Dragon Quest Collection	Wii	Square Enix
9	Just Dance Wii	Wii	Nintendo
10	Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 6	PSP	Konami

▶ Wysoka pozycja Dark Souls bardzo nas cieszy. To znaczy, że są ludzie, którzy chcą kupować takie gry. Inna sprawa, że ogólnie gry w Japonii sprzedają się słabo i DkS nie przekroczyło granicy 500 tysięcy sprzedanych sztuk. Jeszcze. Trzymamy kciuki.

USA

1	Gears of War 3	X360	Microsoft
2	Batman: Arkham City	Multi	Warner Bros.
3	NBA 2K12	Multi	Take-Two
4	FIFA 12	Multi	EA
5	Rage	Multi	Bethesda
6	Dark Souls	Multi	Namco Bandai
7	Just Dance 3	Multi	Ubisoft
8	Forza Motorsport 4	X360	Microsoft
9	Madden NFL 12	Multi	EA
10	Dead Island	Multi	Deep Silver

▶ Gearsy miały więcej czasu, by wdrapać się na szczyt, ale po TAKICH ocenach (sprawdźcie naszą) Batman ma szansę zdetronizować grę Epic. Chociaż za chwilę zacznie się szaleństwo związane z Battlefield 3, a na horyzoncie majaczy już MW3.

UK

1	FIFA 12	Multi	EA
2	Gears of War 3	X360	Microsoft
3	Batman: Arkham City	Multi	Warner Bros.
4	Forza Motorsport 4	X360	Microsoft
5	F1 2011	Multi	Codemasters
6	Just Dance 3	Multi	Ubisoft
7	Rage	Multi	Bethesda
8	Pro Evolution Soccer 2012	Multi	Konami
9	Dead Island	Multi	Deep Silver
10	Deus Ex: Bunt Ludzkości	Multi	Square Enix

▶ Gdybyśmy mieli Top 12, to Dark Souls by się zmieściło. Drugi miesiąc z rzędu do zestawienia wskoczyło Dead Island. Poza tym bez niespodzianek. Jest coś dla casuali, są killery dla core'owców. No i Rage, który okazał się gorszy, niż chcieliśmy.

POLSKA (Ultima)

1	Battlefield 3	Multi	EA
2	Pro Evolution Soccer 2012	Multi	Konami
3	Batman: Arkham City	Multi	Warner Bros.
4	Rage	Multi	Bethesda
5	FIFA 12	Multi	EA
6	NBA 2K12	Multi	2K Games
7	Ace Combat: Assault Horizon	Multi	Namco Bandai
8	Red Dead Redemption GOTY	Multi	Rockstar
9	Ratchet & Clank: 4 za Jednego	PS3	Sony
10	Dead Rising 2: Off the Record	Multi	Capcom

▶ Ciśnienie na Dark Souls było, nie myślcie sobie. Po prostu za mało egzemplarzy pojawiło się w sklepach. Sprawdźcie ceny używek – prawie tyle co nówki. To najlepiej pokazuje, że także Polacy chcą w DkS zagrać. Poza tym PES bije FIFĘ. Wow!

INFO
DEVELOPER: BLACK BOX
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 18 LISTOPADA
KONSOLA: PS3, XBOX 360

Need for Speed: The Run

Z jednego wybrzeża na drugie w superszybkich autach

W trakcie zimowej konferencji Electronic Arts dziennikarze zostali podzieleni na grupy i na każdą grę mieli mniej więcej pół godziny. Ja szybko zdezerterowałem, bo chciałem dłużej pobawić się kooperacją w Mass Effect 3 i Syndicate oraz poszaleć w Need for Speed. Jeździło mi się tak dobrze, że cały czas zmieniałem stanowiska, bo na każdym z nich był odpalony inny fragment wyścigu, którego trasa wiedzie od San Francisco do Nowego Jorku.

Znikający punkt

Wchodząc w zakręty, nie przepuściłem okazji, żeby porozmawiać z producentami z Black Box i zapytałem ich czy to nadal gra wyścigowa, czy już film akcji. Uśmiechy na ich twarzach upewniły mnie w przekonaniu, że trafnie odgadłem pomysł na The Run. Poprosiłem ich o uruchomienie poziomu w stylu górskiego pościgu i ucieczki przed śnieżną lawiną, o której niedawno w N+ pisał Mielu. Odpalili fragment, w którym uciekałem przed mafijnymi sługusami. Przypomniało mi to o Split/Second. Nieraz widzieliśmy w serii Need for Speed helikoptery utrudniające kierowcy życie, ale do tej pory nie dziurawiły karoserii samochodów kulami z działek pokładowych. Trudno przetrwać takie spotkanie, bo otoczenie fabryki, przez którą pędziłem sypało się na kawałki i na trasę spadały fragmenty metalowych instalacji.

Każde wejście w zakręt sprawia ogromną przyjemność, podobnie jak odpalenie przyspieszenia i wyminięcie o milimetr samochodów ruchu ulicznego

To nie jest tak, że cała gra została zbudowana w oparciu o takie sekwencje. Tak naprawdę należą one do rzadkości, ale w niczym nie umniejsza to efektywności wyścigów. Spora w tym zasługa kamery umieszczonej nisko, tuż za samochodem, dzięki której czułem się jakbym przeniósł się bezpośrednio na trasę. Elektronicy mają smykałkę do takich patentów, najpierw zrewolucjonizowali widok z wnętrza pojazdu w Shift, a teraz w The Run. Dzięki temu każde wejście w zakręt sprawia ogromną przyjemność, podobnie jak odpalenie przyspieszenia i wyminięcie o milimetr samochodów ruchu ulicznego. Na miejskich trasach i autostradach jest ich tak wiele, że przypomniały mi się czasy trzeciego Burnouta. Manewry wymijania na pełnej prędkości nie pozostawiają złudzeń, co stanie się przy czołowym zderzeniu. Jednak kraksa nie zmusza gracza do rozpoczęcia wyzwania od nowa, a jedynie cofa do checkpointa (kilka prób na wyścig). Nic w tym dziwnego, bo trasy zaprojektowano wyjątkowo wrednie i często wyrzucało mnie prosto na spotkanie z nadjeżdżającą ciężarówką. Najgorsze są wszelkiego rodzaju wzniesienia. Gdy do nich dojeżdżałem, często musiałem wyminąć pojazd na moim pasie, nie mając pojęcia, czy cokolwiek jedzie z naprzeciwka.

□ Modelki Sports Illustrated będą pokazywały swoje wdzięki w The Run. Fani ich boskich kształtów już sprawdzili, że mają mniejsze biusty niż w rzeczywistości.

Born in the USA

Pomysł na wyścigi od San Francisco do Nowego Jorku umożliwił developerowi stworzenie wielu różnorodnych tras. Przejeżdżałem przez parki krajobrazowe i miasta, walczyłem z przyczepnością kół na wąskich, górskich uliczkach oraz podziwiałem charakterystyczne miejscówki w Stanach Zjednoczonych, jak choćby most Golden State w San Francisco. Wyścigi podzielono na wiele konkurencji; klasyczne na czas z bramkami dodającymi kilka cennych sekund, a także z przeciwnikami, policją i ruchem ulicznym, oraz specyficzne w stylu wspomnianej ucieczki przed pościgiem mafii. Nie zabrakło też charakterystycznych dla Need for Speed skrótów oraz zmiennych nawierzchni na jednej trasie. Dzięki temu nigdy nie wiadomo, co będzie za kolejnym zakrętem i gra nieustannie zaskakuje. Nie mogę się doczekać jej premier. //**Fax**

□ Piękne samochody bardzo szybko stracą lakier na karoseriach i szyby w oknach. O kolizje tu nietrudno, a rywale nie grają fair play i spychają z trasy.

Nieoficjalnie wiadomo, że Avalanche Studios pracują nad Just Cause 3... Epic Games chcą stworzyć Unreal Engine 4 dopiero na kolejną generację...

KONKURS

BATTLEFIELD 3

WYGRAJ XBOXA 360 Z LIMITOWANĄ OBUDOWĄ Z BATTLEFIELD 3 I DZIESIĘĆ ORYGINALNYCH KOSZULEK Z MOTYWEM Z GRY!

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na 2 pytania:

1. Podaj imię i nazwisko głównego bohatera obu gier z serii BATTLEFIELD: BAD COMPANY

2. Wymień imiona i nazwiska trzech aktorów, którzy użyczyli swoich głosów bohaterom gry w polskiej wersji językowej BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Odpowiedzi prosimy przesyłać mailem pod adresem: neogo@neo-plus.pl w tytule wpisując „KONKURS BATTLEFIELD"

Konkurs trwa do 1 grudnia 2011. Nagrody zostaną wylosowane spośród poprawnych odpowiedzi. Sponsorem nagród jest firma Electronic Arts Polska, dystrybutor gry Battlefield 3

俺のGAME日記
ore no GAME nikki

(mój growy pamiętnik)

Dziś będzie trochę inaczej. Comiesięczne doniesienia z rynku też pewnie jeszcze się pojawią, ale zostawmy na chwilę temat konferencji, targów i innych głośnych medialnie wydarzeń. Zajmijmy się clou NEOplus – grami.

Te ze Stanów Zjednoczonych czy Europy zachwycają nas swoim dopracowaniem, przemyśleniem do ostatniego szczegółu, ostatniej belki w interfejsie. Japońskim producentom zdarza się o pewnych drobiazgach zapomnieć. Zdarza się, że gracz jest dla gry, a nie gra dla gracza. Z czego to wynika? Jak się okazuje, między innymi z kultury oraz podejścia do pracy i statusu developera w rozmaitych krajach. Na ten problem zwrócił uwagę Kiyoshi Shin, wieloletni japoński dziennikarz growy, felietonista Famitsu.

Shin zauważył pewną bardzo istotną różnicę w jednym z kluczowych procesów powstawania gry – testowania. Napisał w swoim tekście, że w gruncie rzeczy terminy „debug" czy „user test" są stosowane zamienne, ale ich znaczenie jest całkowicie różne.

Na Zachodzie w procesie testowania spory nacisk kładzie się na doświadczenie gracza. Nie osoby zaznajomionej już z tytułem, ale zupełnie przypadkowej, mającej z nim styczność po raz pierwszy. Chodzi o to, by sprawdzić, czy gra jest wystarczająco przyjazna dla przeciętnego użytkownika. Czy czytelne jest nie tylko menu, ale i wskazówki, które otrzymuje bohater. Czy doświadczenie płynące z tytułu jest kompletne i gracze będą chcieli właśnie jemu poświęcić swój czas. Tutaj w, nomen omen, grę mogą wchodzić całkiem poważni behawioralni badacze sprawdzający ludzkie reakcje na otrzymywane sygnały zewnętrzne – w tym przypadku konkretne produkcje. Umożliwia to dopracowanie najmniejszych nawet szczegółów, celem czego jest poprawienie doznań płynących z obcowania z gotowym tytułem.

A jak jest w Japonii? Zupełnie inaczej. Swojego czasu byłem dość mocno nieformalnie związany z japońskim oddziałem Segi w Tokio. Kumplując się z ludźmi, którzy mieli na koncie wiele hitów tej firmy poznałem także ich tryb pracy oraz zwyczaje, jakimi się w niej kierowali. Najgorętszy okres to był oczywiście „debug". Tak, „debug", a nie „user test". Różnica była zasadnicza – testowaniem gry nie zajmowali się ludzie z zewnątrz, którzy mieli na celu sprawdzić, jakie doświadczenia z niej płyną, tylko sami developerzy. Od rana do wieczora spędzali czas przy tytule, który wcześniej przez wiele miesięcy z trudem tworzyli. Znali go od podszewki, nie miał przed nimi żadnych tajemnic, mogli przeklikiwać się przez poszczególne ekrany z zamkniętymi oczami. Cel takich zabaw? Znalezienie BŁĘDÓW. Coś się wiesza, jakaś tekstura przenika przez ściany, coś nie prowadzi tam, gdzie powinno. Nie miało to niemal nic wspólnego z testami zachodnimi, o których wspominałem powyżej. „Doświadczenia gracza" nie było tam wcale, chodziło o produkt dopracowany pod kątem technicznym, ale niekoniecznie użytkowym.

Jakub Tepper – japonista, tłumacz japońskiego, redaktor naczelny Niezgrani.pl. Po różnych redakcjach kręci się od 10 lat. Spędził w KKW wystarczająco dużo czasu, aby go nie idealizować. Ale Tokio to i tak najfajniejsze miejsce na świecie. A poza tym ma żonę, syna i Maca.

Skoro jednak studia zachodnie działają inaczej i odnoszą sukcesy, to dlaczego nikt tego modelu nie przenosi do Japonii? To też dość złożona kwestia. Najbardziej podstawowa płaszczyzna to rzecz jasna budżet. Ktoś musiałby zapłacić za przyjście ludzi z zewnątrz i ich czas spędzony w studio. Developerów na to nie stać, a wydawcy odwracają głowę nie widząc większego problemu. W japońskich korporacjach, gdzie miałem szansę przepracować kilka lat, niespecjalnie działa system zadaniowy. To raczej kwestia przesiedzenia swojego czasu w pracy, najczęściej znacznie dłuższego niż standardowe 8 godzin. Skoro zatem taka armia pracowników zalega na fotelach, to poza samą grafiką czy silnikiem wykorzystuje się ich do testowania – opłacanie jeszcze kogoś z zewnątrz byłoby postrzegane jako marnotrawienie nie tylko środków, ale i „potencjału" drzemiącego w firmie.

Kolejna przyczyna leży w tamtejszej kulturze. Raczej nie podważa się zdania przełożonego czy po prostu kogoś starszego. Jeśli zatem Szanowny Pan Projektant X postanowił i zaakceptował, że coś ma tak wyglądać, to czułby się szalenie urażony, gdyby jego doskonały ex definitione pomysł został zakwestionowany przez byle młodego żółtodzioba. Do tego typu zachowań mało kto przyznaje się otwarcie, ale to tkwi w tym narodzie szalenie głęboko. Niejednokrotnie, już poza branżą grową, spotykałem się z sytuacją, gdy młody pracownik realnie rozwiązał jakiś problem w firmie. Zaproponował wyjście z sytuacji, które zostawało jednak z góry odrzucane. Dlaczego? Ponieważ nie był tą osobą, która powinna je zaproponować. Nie przekona się najwyższego szczeblem, że taki młodzian mógł rozwiązać coś, na co nie wpadł szereg uczonych (lub zasiedziałych) w R&D.

Te sytuacje opisane przeze mnie powyżej, to oczywiście najbardziej jaskrawe przypadki, z jakimi się spotkałem, ale z trudem przyszłoby mi wymienienie doświadczeń odwrotnych. Nie mówię, że tak źle jest w każdej firmie i w całej Japonii – na pewno są też bardziej nowoczesne przedsiębiorstwa stawiające na współczesne metody zarządzania, ale te zmiany są bardzo powolne. Tak powolne, jak rozwój japońskich gier konsolowych przez ostatnie kilka(naście?) lat.

Beniamin Durski, z którym współpracuję od kilku lat m.in. przy Niezgranych po ujrzeniu interfejsu w Binary Domain od razu chwycił się za głowię i wymienił przynajmniej kilka jego cech, które dyskwalifikowały go dla „normalnego" gracza. A Beniamin sam zajmuje się tworzeniem gier i dobrze wie o czym mówi.

Następnym razem, gdy będziecie odpalać jakieś japońskie i amerykańskie produkcje, to spróbujcie spojrzeć na nie pod tym kątem. Czy wszystko w nich jest porównywalnie czytelne? Czy jestem odpowiednio kierowany przez poszczególne ekrany? Czy wiem, co mam zrobić dalej? Czy doświadczenie płynące nie tylko z samej rozgrywki lub przeżywania fabuły, ale i wszystkiego poza tym jest równie przyjemne? Podzielcie się koniecznie z redakcją spostrzeżeniami, adres mailowy znacie.

Na koniec smutna ciekawostka. W Japonii ukazał się Monster Hunter Portable 3rd HD – konwersja gry z PSP na PS3. Tamtejsi gracze oczywiście rzucili się do sklepów, ale już po pierwszym dniu fala ustała... Okazało się, że gra posiada dość poważny feler. Możliwe miało być przeniesienie save'a z małej na dużą konsolę, ale u wielu graczy on... znikał. Tak po prostu. A że MonHun ma bardzo liczne grono najbardziej oddanych maniaków, którzy poświęcają grze setki oraz tysiące godzin, no to niektórzy byli dość mocno niepocieszeni... UPS! Japońska blogosfera z miejsca zakwalifikowała ten tytuł jako „kupa roku". Gratulujemy. ■

big in Japan

Bandai Namco osłodzi Ci nawet komputer

Bandai Namco już od kilku ładnych lat mocno dywersyfikują swoje działania. Z jednej strony dostarczają masę gier na licencji anime, poza tym są jednym z wiodących producentów zabawek, a nawet kooperują przy tworzeniu... komputerów. Razem z japońską Kojinshą proponują netbooka z Rilakkumą – kultowym w Japonii misiem. Zawsze chciałeś mieć laptopa, do którego przytuli się Twoja córka? Nie chciałeś, ale teraz możesz go mieć.

Szukasz upominku na gwiazdkę dla ukochanej?

Co z tego, że mamy dopiero początek listopada? W sklepach już powinno katować uszy Jingle Bells i White Christmas. A to najwyższa pora, aby zastanowić się jak w tym roku pozytywnie zaskoczyć dziewczynę/partnerkę/żonę. Capcom proponuje stworzony w kolaboracji z producentem biżuterii Velvet Lounge naszyjnik z Airu z Monster Huntera. Wygląda to rzeczywiście słodko, a kobieta jeszcze bardziej ucieszy się jak jej powiesz, że wydałeś na to 1200zł.

Potwory trzymają Twój papier!

Musicie wybaczyć – pisząc o gadżetach z Japonii nie sposób od MonHuna się uwolnić. Capcom dodaje do pieca wypuszczając dwa typy stojaków na papier toaletowy! Co więcej, Airu nie pełni tam tylko funkcji stricte malowniczo-ozdobnej, ale jak powiesimy sobie dwie roleczki na ścianie, to mamy tam stworka! Takiego lekko w ciąży, ze sporym brzuchem. I jak tutaj dzieciaki z toalety wyciągnąć? Cena przystępna – zaledwie 40zł.

Batman: Arkham City sprzedał się w pierwszym tygodniu w nakładzie czterech milionów egzemplarzy... Warner Bros. wydawcą Wiedźmina 2 w USA...

gram.pl

Twój nowy sklep konsolowy.

Sprawdź na: **dlaczego.gram.pl**

Przetestuj nas!

Profesjonalna obsługa klienta

Kontakt telefoniczny: **(22) 33 22 232**

AUDIOBOOK **GRATIS**
DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA

Oferta ważna do wyczerpania zapasów.

Napisz do nas, **odpowiemy**

E-mail: **zamowienia@gram.pl**

CAŁAK / PLATYNA

007 Blood Stone

Jak to jest zdobyć platynę, którą posiada zaledwie 3% graczy na całym świecie? Postanowiłem się o tym przekonać za sprawą 007: Blood Stone i zamiast delektować się takimi tytułami jak Catherine czy Deus Ex: Human Revolution, rzuciłem sobie wyzwanie „wystuprocentowania" ostatniej gry nieodżałowanego studia Bizarre Creations. Ale kto zjada ostatki... temu Puszka Pandory.

100% w tym tytule opiera się tak naprawdę na dwóch osiągnięciach lub trofeach za multiplayer, po zdobyciu których „calaka" mamy w kieszeni. Pierwsze z nich, brązowe Virtuoso, wpada za zebranie i wymaksowanie wszystkich multiplayerowych medali. Są one związane z trybami gry, zabijaniem wrogów określonymi pukawkami i w określony sposób, a także za bycie najlepszym w jednym z aspektów meczu itd. W sumie to robota na minimum 50 godzin. Nic trudnego, tyle że trzeba nad tym trochę posiedzieć? Faktycznie byłoby łatwo, gdyby nie toporne strzelanie i poruszanie się, trzy mapy ma krzyż oraz okrutna liczba bugów i oszustów. I choć ku mojemu zaskoczeniu w Blood Stone gra wciąż sporo osób, to głównie są to ekipy, którym nie zależy na samym graniu, co na wkurzaniu innych. Wykopują ludzi z lobby, często uniemożliwiając grę w danym trybie na wiele godzin. Co mi po tym, że ktoś krzyczy łamaną angielszczyzną „sorry, boost, bye bye", skoro ja też potrzebuję medali? Musiałem usiąść i przygotować kajecik z okresami, kiedy tych person nie spotkam, dzięki czemu mój pad wciąż dycha. Czarę goryczy przelewa medal Blood Stone Elite, za który wpada osobne, srebrne trofeum. 10 misji Agenta 00 nań się składające, to bez ustawek prawdziwe wyzwanie, przy którym platyna w Demon's Souls to kaszka z mleczkiem. Nie wierzycie? Zdobycie jednego celu w trybie Objective, zdobycie największej liczby punktów, oraz brak zgonów w jednym meczu to co prawda wymagania ostatniej misji, ale poprzednie wcale nie są o wiele łatwiejsze.

Gdy już przetrwałem tryb multiplayer nadeszła pora na przygodę dla pojedynczego gracza, która dla stuprocentoholika jest znacznie przyjemniejsza. Brak tu topornego sterowania, a strzelanie wreszcie sprawia frajdę. Ogromną satysfakcję daje złote Blood from a Stone za skończenie gry na najwyższym poziomie trudności, w którym jesteśmy praktycznie na tak zwanego strzała. Nie jestem fanem sado-maso, ale powtarzanie po raz n-ty niebanalnej strzelaniny, czy też zakręconej jak świński ogon sekcji wyścigowej w Stambule, by przejechać ją w 2 minuty i 59,4 sekundy lub nawet mniej dla srebrnego Speed Run sprawiło mi więcej frajdy niż szatański multiplayer.

Z perspektywy czasu miło wspominam stuprocentowanie Blood Stone, gdyż zacząłem od multiplayera, którego gorzki posmak zmył miodny singleplayer. No i mam tę ogromną satysfakcję, że w mojej kolekcji znalazła się jedna z rzadszych platyn wśród tych do zdobycia w ogóle. Każdemu śmiałkowi, który podejmie wyzwanie ostatniej gry Bizarre życzę powodzenia, a ja zabieram się za kolejny tytuł, o którym być może napiszę za miesiąc. //**Sushi**

Tomek Kreczmar

PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA

Bye Bye, Steve!

Było to do przewidzenia od chwili, gdy Steve Jobs pierwszy raz ogłosił światu swoje problemy zdrowotne. Kwestią czasu było kiedy, bo jak wszyscy wiedzieli – będzie to pożegnanie bardzo l. A potem każdy (no, prawie każdy) zaoferował wizjonerowi swoje pożegnanie. Wspominał go Obama, wspominali go internauci, wspominał Facebook, wspominał i Google. Postanowiłem wspomnieć i ja, bo Steve fascynował mnie od lat. Tyle że z perspektywy gracza.

Steve Jobs pracował dla Atari – tej firmy, której nazwę każdy gracz zna, choć nie każdy zdaje sobie sprawę, że Atari Bushnella stworzyło rynek gier video jako takich i miało niewiele wspólnego z późniejszym Atari vel Infogrames. Niemniej Steve Jobs pracował dla Atari w czasach, gdy była to największa na świecie firma produkująca automaty i gry video. Al Alcorn, jeden z twórców słynnego Ponga i podówczas główny inżynier, wspominał, iż pewnego razu młody Jobs przyszedł do pracy ze słoikiem żurawinowego soku i powiedział przełożonemu, że pości. „Jeśli zemdleję, połóżcie mnie na ławie – dodał. – Nie wzywajcie policji, proszę. Nic mi nie będzie. Jestem tylko nieco słaby".

Niektórzy współpracownicy wspominali, że Jobs podobno nie najlepiej pachniał. Obrażał też innych, traktując ich jak idiotów. Niemniej był też geniuszem, przez co stał się cennym pracownikiem. Choć miał też wielu wrogów. Późniejszy świat Jobsa był bardzo 0-1 – albo coś było świetne, albo beznadziejne. Nie było obszarów szarości. Widać już na początku swojej kariery Steve patrzył na świat w taki sposób.

W roku 1975 Jobs postanowił udać się na pielgrzymkę do Indii. Ponieważ Atari miało wtedy także sprzęt w Niemczech, Alcorn zaproponował, że pośle tam Steve'a. Z Europy było do Indii bliżej. Po powrocie zatrudnił go ponownie. Wspominał potem: „Kiedy Steve wrócił, miał ogoloną głowę i chodził w szafranowych szatach. Dostał zapalenia wątroby i gdyby nie uciekł z Indii, pewnie by umarł". W taki oto sposób Jobs doznał ponoć duchowego objawienia, ale też docenił cywilizację. Jedna z najciekawszych moim zdaniem historyjek o Jobsie opowiada o grze Breakout. Był to ostatni tytuł, jaki Nolan Bushnell, założyciel firmy i twórca całej branży, stworzył w Atari – następną grę wykreował dwadzieścia lat później.

Zapewne wiecie, o co w Breakout chodziło – to był taki zbijak, w pewnym sensie odwrócenie idei Ponga. Bushnell był przekonany, że ludzie pokochają tę grę. Bał się jednak, że produkcja będzie zbyt droga. To były czasy automatów, w których gry powstawały na specjalnych chipach. Dobrze zaprogramowany produkt miał ich około 75. Biorąc pod uwagę fakt, że Atari dystrybuowało mniej więcej 10 000 automatów z daną grą, zmniejszenie automatu o każdy chip oznaczało oszczędność rzędu stu tysięcy dolarów. A ponieważ nikt się nie kwapił do zrobienia Breakouta, Bushnell zaoferował specjalną premię.

Jobs podjął wyzwanie. Już wówczas pracował z kolegą, Stevem Woźniakiem, nad Apple II. A ponieważ sam nie bardzo znał się na płytkach obwodów drukowanych, zaproponował współpracę Woźniakowi. Ten zdołał zmniejszyć liczbę chipów o ponad 50! Nikt jednak potem nie był w stanie odtworzyć jego zamysłów i finalny produkt miał 100 chipów.

Z premią wiążą się pewne niejasności. Według Bushnella, za każdy chip miało być 100 dolców. Według Alcorna – 1000, ale za każdy poniżej 50. Tak czy inaczej Jobs ponoć wprowadził w błąd Woźniaka zmniejszając wielkość premii i dzieląc się na nierówne „połowy". Mało kto pamięta, że już w Apple'u – dokładnie w 1995 roku – Steve Jobs dołożył trzy grosze do rynku konsolowego, wypuszczając konsolę Pippin (powstała we współpracy z Bandai). Konsola była droga, średnio nowoczesna i od razu przegrała z PlayStation, Saturnem czy N64.

Pewnie jeszcze mniej osób kojarzy gry tworzone specjalne z myślą o Macu. Jednym z developerów nieźle współpracujących z firmą Apple było Bungie. Szefostwo tego ostatniego ponoć zwróciło się nawet do Steve'a z prośbą o wykupienie firmy. Jobs ponoć najpierw był przeciwny, ale potem zmienił zdanie – za późno jednak. Bungie trafiło pod skrzydła Microsoftu i stało się flagowym developerem gier na Xboxa.

Jeśli wierzyć pogłoskom, Steve nigdy gier nie lubił – co biorąc pod uwagę jego wieloletnią pracę dla Atari wydaje się przynajmniej dziwne. Niemniej po wpadce z Bungie na pewno Apple za wiele w gry nie inwestowało. Na Maki pojawiały się jakieś gierki, zwykle były to jednak konwersje. Nikt nie spodziewał się, że nadgryzione jabłuszko może odmienić rynek gier video.

A tak stało się za sprawą urządzeń z dotykowymi ekranami. Sprzęty wpięte do Isklepu, w którym za grosze, a czasem i za darmo, można zdobyć proste, złożone i bardzo skomplikowane gry szturmem podbiły rynek. Dotykowe ekrany zmieniły sposób grania, podejście do grania, wreszcie rozszerzyły rynek. Tablety i smartfony to prawdziwa konkurencja dla klasycznych konsol czy pecetów. Dlaczego wydawać na grę 100 czy 200 złociszy, jeśli po godzinie czy dwóch nam się nudzi? Czy nie lepiej sięgnąć po taką za 15 PLNów i bawić się podobny czas? Jeśli ktoś dużo podróżuje, to łatwiej mu zabrać Isprzęt niż laptopa, o konsoli stacjonarnej nie wspominając.

Zresztą potwierdza to chyba porażka, która spotkała 3DSa. Czy to samo czeka PS Vitę? Czy świat po wejściu urządzeń z literką I w nazwie czeka na coś takiego? Czy w ogóle jest sens konkurować z bazą kilku milionów potencjalnych użytkowników? Jeżeli iPhone 4S sprzedaje się w nakładzie czterech milionów egzemplarzy w chwil kilka, a nadaje się do grania równie dobrze, jeśli nie lepiej niż 3DS, to czy w ogóle jest sens coś mówić? ■

NIEKTÓRZY WSPÓŁPRACOWNICY WSPOMINALI, ŻE JOBS PODOBNO NIE NAJLEPIEJ PACHNIAŁ. OBRAŻAŁ TEŻ INNYCH, TRAKTUJĄC ICH JAK IDIOTÓW. NIEMNIEJ BYŁ TEŻ GENIUSZEM, PRZEZ CO STAŁ SIĘ CENNYM PRACOWNIKIEM

Tomasz Kreczmar jest dyrektorem programowym pasma programowego Hyper - jedynej w Polsce telewizji dla graczy. Był redaktorem naczelnym magazynu Magia i Miecz, przetłumaczył na nasz język wiele systemów RPG, a także grę Baldur's Gate.

W połowie listopada do sklepów trafi L.A. Noire: Complete Edition z wszystkimi DLC... Sniper: Ghost Warrior 2 trafi do sklepów 16 marca 2012...

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

GRY KONSOLE AKCESORIA

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

RATY
HURT
DETAL

TEL: (022) 636 51 14

TEL KOM: 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22
01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

ELECTRONIC DREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

NINTENDO 3DS W SUPER CENIE

ZAPRASZAMY DO SKLEPU! NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER - FACHOWA OBSŁUGA!

„Czy grafika jest ważniejsza od rozgrywki? Nie. Ale kiedy wracam do domu, odpalam wyświetlacz i puszczam Avatara, to nadal opada mi szczęka i czuję się jakbym przeniósł się na inną planetę. Myślę, że w tym kontekście jeszcze długa droga przed nami, ale chcę żebyśmy tam dotarli".
Cliff Bleszinski obrazuje dlaczego kolejne gry Epic też będą cukierkami dla oczu.

„Jeśli chodzi o recenzje, jasne że chciałbym, żeby każdemu podobała się moja gra. **Chciałbym też, żeby recenzowali je właściwi ludzie.** Jeśli na co dzień grasz głównie w Final Fantasy Tactics, pewnie nie powinieneś zabierać się za ocenianie Gears of War".
Ponownie Cliff Bleszinski, tym razem kategorycznie o tym, kto nie powinien recenzować jego gier. Na temat tego, kto nie powinien ich kupować już tak kategoryczny zapewne nie jest.

„Pierwszy BG&E miał być olbrzymią grą. Gracz miał mieć możliwość podróżowania z miasta do miasta, z planety na planetę. Koniec końców, musieliśmy mocno ograniczyć naszą koncepcję. Teraz chcielibyśmy zrealizować tę pierwotną wizję. Mass Effect zrobił sporo w kwestii połączenia swobody podróżowania z rozbudowaną fabułą, ale chcielibyśmy pociągnąć to jeszcze dalej".
Michel Ancel tłumaczy dlaczego w Beyond Good & Evil 2 zagramy dopiero na kolejnej generacji konsol. Szczęście w nieszczęściu?

„Podczas jednej sceny zostaje podcięte gardło unieruchomionego człowieka; **w innej gracz musi strzelać do policjantów, żeby ukończyć misję.** W dialogach co chwila padają słowa na K i G".
Przedstawiciel amerykańskiego ESRB streszcza przyczyny, dla których Battlefield 3 jest grą zdecydowanie dla dorosłych. W odpowiedzi, EA oświadczyło, że wszelka przemoc i wulgaryzmy są usprawiedliwione przez kontekst fabularny.

„Na razie niczego nie ogłaszamy, bo nasza ekipa składa się w tej chwili dosłownie z trzech osób... Ale staramy się jak możemy. Chcemy zbudować jak najsilniejszą ekipę do pracy z konsolami".
Josh Mosquiera, główny projektant konsolowy w Blizzard, potwierdza nasze przypuszczenia, że Diablo III na konsolach doczekamy się raczej później niż wcześniej.

„Kompletne bzdury. Produkcja gier zajmuje mnóstwo czasu, **żaden tytuł opracowywany przez id nie został zawieszony** – bezterminowo czy jakkolwiek".
Pete Hines z Bethesdy dementuje pogłoski o bezterminowym wstrzymaniu prac nad czwartą częścią Dooma.

„Oryginalna gra jest absolutnym klasykiem, dlatego na rynku jest miejsce na remake. **Ale nie musi on przynależeć do tego samego gatunku. W takim przypadku, zapewne znalazłoby się dla niego kilka lepszych platform sprzętowych niż konsole, na które go tworzymy.** Ale jeśli uda nam się ponownie spopularyzować markę, to na pewno przeniesiemy ją na różne platformy".
Jeff Gamon z EA ponownie próbuje wytłumaczyć dyskusyjną decyzję o przerobieniu RTSa na FPSa, nieśmiało sugerując fanom serii, że jeśli kupią strzelankę, to może kiedyś dostaną strategię.

„Myślę, że mniej więcej połowa sprzedanych egzemplarzy Battlefield 3 zostanie kupiona przez ludzi, którzy kupią także Modern Warfare 3. Pewnie jakieś 2-3 miliony graczy kupią oba tytuły – raczej nie odbiorą one sobie nawzajem klientów. W 2012 roku sprzeda się jeszcze z osiem milionów MW3 i około dwóch BF3".
Michael Pachter, branżowy analityk, obstawia wynik przedświątecznego starcia tytanów.

Quentin

ŚWIAT WEDŁUG NERDA

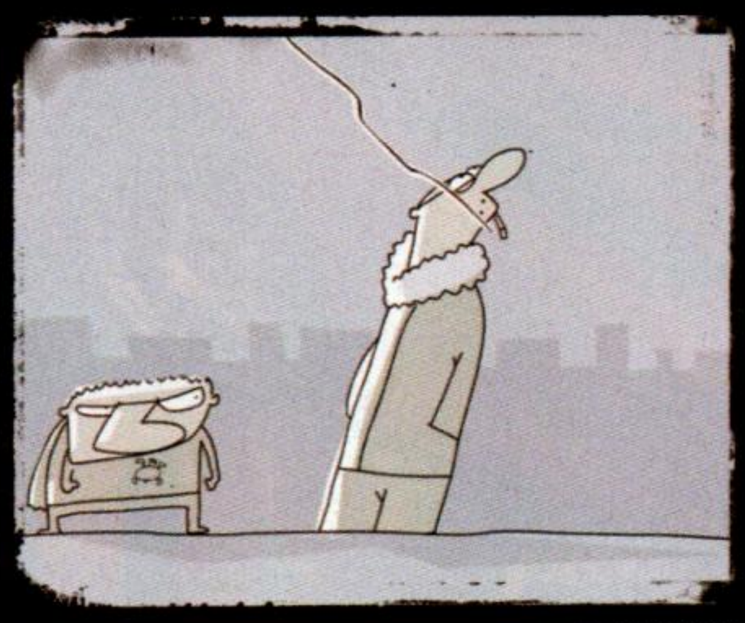
Supermocne licencje na supersłabe gry

Gdybym za każdą przeczytaną recenzję gry na podstawie komiksu lub filmu, w której pada stwierdzenie w stylu „mając w garści świetną licencję, twórcy nie musieli się starać, więc wyszedł kolejny crap" dostawał buziaka od dowolnie wybranej topmodelki, byłbym dziś... no na pewno byłbym zadowolony. Byłbym też prawdopodobnie najbardziej wycałowanym człowiekiem świata. Gdyby każda z nich dała mi swój numer telefonu, nie wystarczyłoby miejsca na kontakty w iPhonie 16 GB, tyle tych rozczarowań (i tych banalnych, powtarzanych przez recenzentów stwierdzeń) było. Gdybym z każdą z tych topmodelek zrobił sobie zdjęcie i wrzucił na fejsa, a następnie skopiował komentarze znajomych do dokumentu i wydrukował, zużyłbym tyle papieru, że trzeba by poświęcić wszystkie lasy polskie, niemieckie i czeskie. Rozumiecie skalę problemu? Tak, gry na licencjach przeważnie bywają słabe.

Aż tu nagle w 2009 wyszedł Batman: Arkham Asylum i wywrócił wszystko do góry uszami. OK, wcześniej też trafiały się jakieś wyjątkowe, ale z konsolowych gier, że tak to ujmę, współczesnych, Batman namieszał najbardziej, dostając w niektórych periodykach pełne dyszki. Co przesądziło o sukcesie? Moim zdaniem: perfekcyjne wykonanie. Po prostu. Umiejętnie zmieszano kilka gatunków, zadbano o porządną oprawę, przywiązano uwagę do detali. Wielu twierdzi, że gdyby zastąpić człowieka w masce ze spiczastymi uszami dowolnym innym człowiekiem, a koleżkę z najbardziej rozpoznawalnym uśmiechem świata dowolnym innym koleżką, gra wciąż by rządziła. Może i tak, ale z całą pewnością była tworzona z myślą o nich, świetnie oddając klimat komiksów.

W numerze znajdziecie recenzję kontynuacji. I co? Znów rewela. Metacritic się gotuje, bo dawno żadna gra nie miała aż tak wysokich ocen. A więc to nie był wypadek przy pracy. Rocksteady Studios faktycznie wiedzą, jak zrobić dobrą grę z superherosem albo podpisali długoterminowy kontrakt z Szatanem. Pomóc mogło jeszcze jedno: ani Arkham Asylum, ani Arkham City, nie były podpięte pod żadną dużą premierę filmową. Nie są bezpośrednią adaptacją hollywoodzkiego hitu, studio nie musiało spieszyć się na premierę. Jak również nie mogło liczyć na dodatkowy hype z okazji pojawienia się filmu w kinach, więc może musieli się bardziej postarać? W każdym razie przydałoby się, skoro chłopaki chwilowo nic nie robią, żeby Gearbox podkupili od nich paru ludzi do Aliens: Colonial Marines. Tak się pięknie złożyło, że w obu pismach, które prowadzę, mamy teraz z rzędu okładki z grami opartymi na licencjach. Nie takich zwykłych. Nie takich świetnych nawet. Chodzi o absolutnie kultowe tematy. W październiku Komputer Świat GRY zajawił nową grę z uniwersum Władcy Pierścieni, czyli Wojnę na Północy, a już w połowie listopada do kiosków trafi PLAY z ekskluzywnym raportem o Star Wars: The Old Republic. Ta druga jest wprawdzie PC-only, ale BioWare i Electronic Arts wpompowały w nią tyle pieniędzy, że jeśli interesujecie się rynkiem gier, powinniście śledzić jej losy, bo jak okaże się klapą, konsekwencje mogą być... interesujące. W każdym razie: mamy z nimi podobną sytuację jak z Batmanem. Żadna nie nawiązuje do filmów/książek bezpośrednio, to nowe historie, przesunięte w czasie i przestrzeni względem wydarzeń z pierwowzorów. Żadna nie zapowiada się na crapa. Może LOTR nie zgarnie dyszek, ale zapowiada się lepiej niż przyzwoicie. A SWTOR jest nową nadzieją ludzkości na zagrożenie pozycji World of Warcraft.

Oczywiście sam fakt, że gra nie jest bezpośrednio oparta na filmie właśnie wchodzącym do kin nic jeszcze nie znaczy, bo takie też okazywały się crapami, a nawet crapiszczami wstrętnymi. Ale upieram się, że to właśnie najlepsza droga dla twórców, którzy chcą tworzyć gry wysokiej jakości. Tych opartych bezpośrednio na filmie nikt już nie traktuje poważnie po prostu.



O ile LOTR i Star Warsy mają w Polsce rzesze fanów, to już komiksowe rzeczy raczej zawsze miały u nas pod górkę. Czemu? Niedawno próbę odpowiedzi na to pytanie podjął znany również z tekstów w NEOplus redaktor Cubituss na swoim blogu Zagraceni.pl (tnij.org/nwv8). „Mamy swoje własne legendy i baśnie i prędzej uwierzę, że się narodowo podekscytujemy jakimś słowiańskim wojem, co to dziewki za włosy ciągał do swojej lepianki niż kmiotkiem z atomowym laserem w prawym oku" – pisze Cube. I niewątpliwie ma trochę racji, bo superbohaterowie to typowo amerykański temat.

MAM WIELKIE MARZENIE. CHCIAŁBYM, ŻEBY NASZ RDZENNIE POLSKI SUPERBOHATER, NIEJAKI WILQ, PO SUKCESIE KOMIKSOWYM W POLSCE, ODNIÓSŁ SUKCES FILMOWY RÓWNIEŻ POZA NIĄ I ŻEBY KTOŚ, MOŻE BYĆ NAWET ROCKSTEADY, ZROBIŁ O NIM FACHOWĄ GRĘ

Dlatego mam wielkie marzenie. Chciałbym, żeby nasz rdzennie polski superbohater, niejaki Wilq, po sukcesie komiksowym w Polsce, odniósł sukces filmowy (trailer tutaj: http://tnij.org/nwz1) również poza nią i żeby ktoś, może być nawet Rocksteady, zrobił o nim fachową grę. Kupię ją. Przejdę ją. Wymaksuję ją. Nawet jeśli będę na twórców trochę wkurzony, że dostanę przez nich o jednego buziaka od topmodelki mniej. ■

Bartłomiej Kossakowski jest redaktorem naczelnym magazynów Play i Komputer Świat Gry, a także aktywnym graczem i najprzystojniejszym nerdem w Polsce.

Xbox 720 miałby zadebiutować na rynku pod koniec 2013 roku. Microsoft nie potwierdza... Assassin's Creed trafi do kin dzięki Sony Pictures...

FORZA MOTORSPORT 4

WYSTARCZAJĄCO SZYBKI BY WYGRAĆ?

KUP GRĘ FORZA MOTORSPORT 4. WEŹ UDZIAŁ W TURNIEJU

WYGRAJ SPORTOWE ALFA ROMEO MiTo

Szczegóły na stronie **www.xbox.com**

XBOX 360

Jump in.

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER, NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Activision**
Developer: **High Moon Studios**

War For Cybertron było dlą fanów Transformers tym, czym dla miłośników Batmana stało się Arkham Asylum. Niewielu graczy spodziewało się dobrej gry ze składakami w rolach głównych, szczególnie po przeciętnym The Bourne Conspiracy i niszowym Darkwatch od High Moon Studios. Teraz wojna o Cybertron wchodzi w swoją kulminacyjną i najbardziej dramatyczną fazę – nie obejdzie się bez kilku wypaleń matryc wśród Autobotów. Producent zapowiada poprawki w praktycznie każdym aspekcie rozgrywki. Nie zabraknie nowych modeli robotów oraz animacji transformacji. Miejmy nadzieję, że Transformers: Dark of the Moon było wpadką przy pracy, a High Moon Studios znów pokażą mistrzowską klasę w Fall of Cybertron. ■

CORPSE PARTY

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Xseed Games**
Developer: **5pb**

Corpse Party narodziło się jako fanowski projekt ekipy Team GrisGris, który powstał w oparciu o RPG Maker. Szalone wizje garażowych developerów zostały jednak dostrzeżone i wykupione przez studio 5pb i trafią do sprzedaży w cyfrowej dystrybucji. To horror straszący szesnastobitową grafiką oraz mangowymi ilustracjami, na których zobaczycie dziesiątki zamordowanych japońskich dzieci. Grupa (jeszcze żywych) uczniów będzie musiała rozwikłać zagadkę ich tajemniczej śmierci, próbując równocześnie wydostać się z nawiedzonej i opanowanej przez duchy szkoły podstawowej. Premiera Corpse Party została potwierdzona w Stanach Zjednoczonych. Na razie nie wiadomo, czy pojawi się także na europejskim PlayStation Network. ■

INFINITY BLADE 2

Konsola: **iPad, iPod, iPhone**
Wydawca: **Epic Games**
Developer: **Chair Entertainment**

Epic Games po raz pierwszy zaprezentowali Infinity Blade 2 na konferencji Apple, w trakcie której zadebiutował iPhone 4S. Takie wyróżnienie nie powinno dziwić, bo Unreal Engine na platformach iOS może generować grafikę i efekty na miarę Gears of War 3. Infinity Blade 2 mógłby rywalizować z najpiękniejszymi grami z PS3 i X360, ale nie zmienia to faktu, że pod względem rozgrywki to nadal hack'n'slash na szynach, w którym eksploracja sprowadza się do niezbędnego minimum. W grze zobaczymy nowych przeciwników i lokacje, będzie też można walczyć dwoma mieczami równocześnie oraz kolekcjonować pancerze. Pojedynki mają być trudniejsze i bardziej dynamiczne za sprawą wielopoziomowych aren. ■

TIME TRAVELLERS

Konsola: **3DS, PSV, PSP**
Wydawca: **Level-5**
Developer: **Level-5**

Level-5 początkowo mieli dostarczyć Time Travelers wyłącznie na przenośną konsolę Nintendo, ale obecnie gra twórców serii Professor Layton zmierza również na oba handheldy Sony. Akcja rozpocznie się w Tokio w 2031 roku, ale skoro główni bohaterowie – terrorysta Skeleton oraz uczennica Mikoto Shinmichi – będą podróżowali w czasie i przewidywali przyszłość, to zapowiada się wielokrotne zakrzywianie czasoprzestrzeni. I to dość przypadkowe, gdyż dziewczyna początkowo nie da rady kontrolować swoich mocy. Time Travelers ma wykorzystywać wszystkie unikalne funkcje konsol 3DS i PSV (ekrany dotykowe, żyroskopy), a PSP otrzyma nieco okrojoną wersję z klasycznym sterowaniem. Zagramy w 2012 roku. ■

FIFA 12

Konsola: **PlayStation Vita**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **EA Sports**

Horyzont nietypowy, bo już zagraliśmy kilka meczy. Gra zawiera wszystkie opcje i funkcje z wersji na duże konsole (łącznie ze Sports Football Club) i wygląda niemalże tak dobrze jak na PS3 i X360. Największe zmiany dotyczą sterowania. Dotykowy ekran pozwala na intuicyjne podawanie piłki do zawodników, także na dobieg, oraz szybkie zmienianie sportowców w obronie. Z kolei strzały zostały przypisane pod dolny panel dotykowy, a jego powierzchnia odpowiada powierzchni bramki. Umożliwia to precyzyjne uderzenia, choć trzeba ostrożnie trzymać konsolkę, żeby przypadkowo nie oddać strzału. Można też grać klasycznie, ale dotykowe sterowanie ułatwia i przyspiesza rozgrywkę. Zapowiada się pierwsza „prawdziwa" FIFA na handheldach, a nie zubożony crap. ■

KING OF PIRATES

Konsola: **3DS**
Wydawca: **Marvelous AQL**
Developer: **Intercept**

Keiji Inafune, legendarny twórca serii Mega Man, człowiek, który maczał palce w największych japońskich hitach (Resident Evil, Onimusha, Street Fighter), może i pozostawił Capcom za sobą, ale nie zamierza jeszcze przejść na emeryturę. Jego pierwszy projekt obrał kurs na przenośną konsolkę Nintendo. Inafking chce wywiesić piracką banderę na 3DSie i stworzyć na nim młodzieżową trylogię. W rolę piratów w King of Pirates wcielą się zwierzaki. Pingwiny, koty, jaszczurki i myszy z przepaskami na oczach będą walczyły o tytuł króla mórz i oceanów. Fabuła gry będzie opierała się na historycznym dziele Romance of the Three Kingdoms, na podstawie którego powstała rąbanina Dynasty Warriors. ■

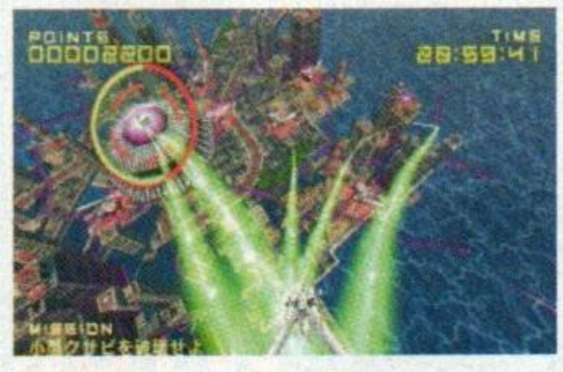
SHANK 2

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **Klei Entertainment**

Na pierwszy rzut oka Shank 2 wygląda jak Shank, choć producenci wykrwawiliby się na śmierć, gdyby przeczytali takie porównanie. W drugiej części wszystkiego będzie więcej (poziomów, przeciwników, bossów), grafika ulegnie poprawie, a krew będzie jeszcze bardziej... krwista. Komiksowa zemsta doczeka się zmian także w systemie walki. W egzekucjach wykorzystamy bronie, które Shank wyrwie wrogom, wykonując choćby trepanację czaszki łopatą, którą kilka chwil wcześniej grabarz kopał dół. Naturalnie pierwsze skrzypce nadal będzie odgrywała piła mechaniczna, ale zobaczymy nowe animacje rozkrawania przeciwników. Developer potwierdził także girsową hordę w kooperacji dla dwóch graczy. ■

GUILD 01

Konsola: **3DS**
Wydawca: **Level-5**
Developer: **Mojang Specifications**



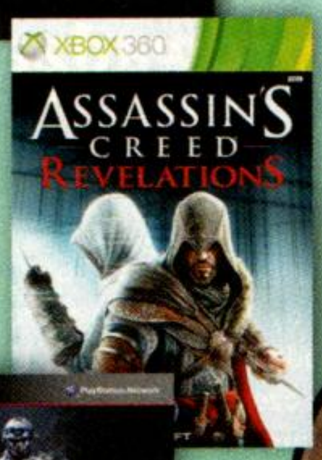
Proponujemy zmienić tytuł Guild 01 na 04, gdyż to kompilacja czterech gier. Pierwsza z nich to strzelanina z robotami i demonami w 3D, za którą odpowiada najbardziej zwariowany japoński twórca gier, Suda 51. Kolejna nazywa się Crimson Shroud i będzie jRPGiem w klimatach dark fantasy. Jej autorem jest Yasumi Matsuno (Tactics Ogre, Vagrant Story). Trzeci tytuł w zestawie to również jRPG, choć nietypowy. W Weapon Rental Shop Omasse ojciec i syn prowadzą sklep, z którego korzystają poszukiwacze przygód. Od ich mieczy i toporów będzie zależało życie śmiałków w świecie losowo generowanych potworów. Ostatnia produkcja to Air Porter, w której trzeba odprawiać bagaże pasażerów na lotnisku. Zabójcza mieszanka. ■

W SSX zagramy 14 lutego 2012 roku... Singleplayerowe demo oraz multiplayerowa beta Mass Effect 3 będą dostępne od stycznia przyszłego roku

WWW.MADGAMES.PL

FULL OFERTA WWW I TEL

PS3 SUPER CENY HURTOWE



JUŻ OTWARTE!

ZAPRASZAMY DO NOWEGO SKLEPU

przy ul. KONDRATOWICZA 25 W WARSZAWIE

telefon: 22 498 99 94

MAD GAMES

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
TEL/FAX (022) 498 99 93
KOM. 0 503 624 692

PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NINTENDODS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

Assassin's Creed® Revelations

Stary mistrz asasyński wyrusza w podróż na wschód, w poszukiwaniu odpowiedzi na dręczące go pytania. Revelations nie wprowadza rewolucji do serii, ale zapowiada się na godne zakończenie trylogii Ezio Auditore da Firenze

Widzieliście fachowy zwiastun Revelations przygotowany przez Ubisoft na E3? Ten z piosenką „Iron" Woodkid. To sam początek gry, Ezio jest w Masjafie, gdzie poszukuje kluczy do biblioteki, w której Altair ukrył pewien artefakt o wielkiej mocy, mogący zakończyć wojnę Asasynów z Templariuszami. Demo zaprezentowane na gamescom w sierpniu kończyło się odnalezieniem pierwszego klucza właśnie w Masjafie. To było drobne oszustwo autorów gry, ponieważ w rzeczywistości Ezio znajdzie tam pamiętnik ojca Marco Polo, Niccolo. Z niego dowie się, że jeśli chce zrealizować swój plan, musi udać się do Konstantynopola. W Turcji odnajdzie budynek niegdyś należący do Niccolo, a obecnie znajdujący się w posiadaniu pochodzącej z Wenecji Sofii Sorto. No to już wiecie, jak nazywa się matka dzieci Ezio.

Co z tego, że stary, siwy i z brodą? Bohater jest pełny sił witalnych, a do tego tryska humorem. Kilkukrotnie zdarzyło mi się zaśmiać podczas ogrywania trzech wczesnych sekwencji przygotowanych z myślą o prezentacji gry. Najlepsza scena – gdy Ezio przebrany za włoskiego minstrela biega z lutnią i koszmarnie brzdękając wyśpiewuje bzdury. Na przykład coś w stylu: „Śpiewam po włosku, a wy mnie nie rozumiecie, a mój turecki to żart". Jasne, jak się o tym czyta, to wcale nie jest zabawne, ale polecam wsłuchać się, gdy już będziecie grali, a usłyszycie m.in. jak bohater nabija się z podłego Rodrigo Borgii i nawiązuje do innych historii, które powinny być znane każdemu kto grał w poprzednie gry z serii. Falko Poiker, mission design director, wyjaśnił skąd ta zmiana nastroju: „Poprzednie gry miały zabawne momenty, ale generalnie były dość poważne. I były ku temu powody. W Assassin's Creed 2 Ezio widział egzekucję rodziny, w Brotherhood stracił dom i wujka. Nie miał z czego się śmiać. A teraz to wszystko jest za nim, dlatego pomyśleliśmy, że mógł trochę wyluzować".

Wyluzowany to jest Yusuf, wiecznie roześmiany, serdeczny przywódca Asasynów działających w Turcji, którego bohater spotka w kryjówce w dzielnicy Galata. To właśnie on pokazuje Ezio hookblade, nową zabawkę, dzięki której wspinaczka i poruszanie się po mieście staną się znacznie szybsze. Podobno w poprzednich częściach celowo zmniejszono rozmiary budynków, żeby wchodzenie na dachy nie zabierało zbyt dużo czasu. Hookblade sprawił, że developerzy nie musieli stosować tej sztuczki. Nie powiem żebym poczuł się przytłoczony rozmiarem domów i kamienic w Revelations, ale za to błyskawicznie przyzwyczaiłem się do używania nowego gadżetu-broni.

HAK NA TEMPLARIUSZY

Jeśli chodzi o ciche, szybkie zabójstwa, nowe ostrze działa jak zawsze, czyli da się podejść do przeciwnika i zrobić mu dziurę w brzuchu albo przekłuć nerkę. Nowością jest możliwość podbiegnięcia do wroga, nadziania go na hookblade i przerzucenia sobie przez plecy. Wygląda szalenie efektownie, choć jak to w całym Assassin's Creed, bohaterowie znają mnóstwo bajeranckich ruchów, ale i tak przeważnie najskuteczniejsze w walce są najprostsze środki, czyli blok i kontra. Przeważnie, ale nie zawsze, o czym przekonał mnie nowy typ przeciwnika. Silny, opancerzony koleżka, nie tylko dobrze blokuje, ale potrafi odsunąć się i z dystansu potraktować Ezio ołowiem. Dobrze wiedzieć, że nie tylko Asasyni rozwijają swoje zabawki. Pomyślałem, że pierwszy krok w stronę przeniesienia akcji serii do teraźniejszości został uczyniony – pojawił się strzelający przeciwnik, to niedługo

Utraconą kryjówkę trzeba odbić. Można to robić wielokrotnie, ale za każdym razem misja będzie wyglądała tak samo, tyle że wzrośnie poziom trudności.

będziemy mieli ich na pęczki, tyle że wtedy już zagramy Desmondem, a nie Ezio.

Wróćmy do hookblade. Zabawka ta przede wszystkim służy autorom do podkręcenia tempa gry. Rzeczywiście wspinaczka jest dużo szybsza, choć akurat należę do osób, które odnajdywały przyjemność z powolnego wdrapywania się na najwyższe budynki i wieże w poprzednich częściach. Jakieś wyzwanie to stanowiło, trzeba było zainwestować te kilka minut, by osiągnąć cel. Ale nie marudzę, bo gra się przyjemnie i już tak nie denerwują źle obliczone skoki z dachu na dach – jeżeli drugi budynek jest odrobinę za daleko, wystarczy w locie przytrzymać przycisk, by Ezio wyciągnął się jak długi i zaczepił hakiem-ostrzem. Tej sztuczki, jak i używania hookblade jako orczyka do zjeżdżania na linie, nauczył mnie Yusuf. Rozbawiony nie mógł uwierzyć, że Asasyni z Włoch są tak zacofani, że w ogóle nie znają tego gadżetu, a nawet w pewnym momencie zapytał bohatera w żartach kto tu tak naprawdę jest mistrzem asasyńskim. Ciekawe co na te obelgi powiedziałby Leonardo da Vinci. Ale jego w Revelations nie będzie, to nie Rzym, a Konstantynopol, zupełnie inna rzeczywistość i pierwszy prawdziwy powiew świeżości od Assassin's Creed 2. Może nie zupełnie nowa jakość, ale potrzebna odmiana.

ZAPOMNIEĆ O RZYMIE

Konstantynopol w wielu miejscach przypomina Rzym i nie bez powodu, o czym wiedzą ci, którzy nie spali na lekcjach historii. Z jednej strony podobna zabudowa, z drugiej dobrze znane grupki, które można zatrudnić, np. rzezimieszki – chętnie wspomogą bohatera w walce. Nie ma natomiast kurtyzan. Falko Poiker wyjaśnił, że choć Ottomani byli bardzo otwarci i tolerowali między innymi chrześcijan (po prostu widzieli w tym dobry interes), tak uliczne nierządnice raczej nie były mile widziane. Zamiast nich są Cyganie. Wędrowny lud zarabiający na życie przedstawieniami ulicznymi. Panowie zabawiają tłum żonglowaniem albo połykaniem/pluciem ogniem. Panie odwracają uwagę strażników, a także zasłaniają Ezio przed widokiem niepożądanych osób. To samo robiły kurtyzany, więc mówimy o zmianie kosmetycznej. Swoją drogą, zabawne jak twórcy gry z jednej strony starają się zachować jak największą zgodność z prawdą historyczną i dbają np. właśnie o takie drobiazgi jak podmiana kurtyzan na Cyganki, ale nie mają problemów, by w grze pojawiły się gondole prosto z Wenecji – bo to dobry i sprawdzony środek transportu wodnego.

Większych zmian można doszukiwać się w wyglądzie i zachowaniu przechodniów, kobiety chodzą w burkach, ludzie mówią po turecku. Warto zauważyć, że wśród nich Ezio w niebieskim płaszczu asasyńskim i w kapturze wyróżnia się mniej niż w tłumie we Włoszech. Nie wygląda jakby urwał się z innej bajki.

W Rzymie na bohatera napadali złodzieje, w Konstantynopolu trzeba uważać na stalkerów. To bardzo nieprzyjemne typy, bo czają się w tłumie i znienacka wsadzają kosę w plecy, mocno uszczuplając pasek zdrowia. Przezabawnie choć strasznie głupio zachowują się, gdy Ezio zdąży się odwrócić – patrzą w niebo, gwiżdżą, zgrywają głupich. Nie pozostaje nic innego jak wybić im żarty z głowy, najlepiej wbijając ostrze w gardło i inkasując za to sporą sumkę. Oczywiście po takiej akcji przechodnie podnoszą raban, a konsekwencje są dwie. Po pierwsze wzrasta wskaźnik „złej sławy" (notoriety), a po drugie bohatera mogą dorwać ciężkozbrojni rycerze imperium. Pełnią rolę kręcących się po ulicach policjantów, którzy potrafią być nieprzyjemni dla Ezio, kiedy nabroi, ale normalnie nie atakują bohatera, gdy tylko go zobaczą, jeśli nie mają ku temu powodu. Oba te elementy związane są z głównym tematem gry, a jest nim walka dwóch podziemnych organizacji – Asasynów i Bizantyńczyków/Templariuszy.

Orli wzrok

Ezio to stary wyga, mistrz asasyński, dlatego nie dziwi, że rozwinął wiele ze swoich zdolności, w tym również Eagle Sense. Ten orli zmysł, czy też orli wzrok pozwala dostrzec w tłumie zagrożenie lub cel, a także dostrzec na ziemi ślady stóp. Ta druga opcja służy do nauczenia się, którymi ścieżkami chodzą strażnicy. Pierwsza przydaje się na przykład w trakcie ataku na kryjówkę Templariuszy – łatwo wskazać kapitana, po załatwieniu którego morale przeciwników spadnie do minimum. To właśnie wyostrzony orli zmysł bohatera pozwolił mi zlokalizować cele w tłumie, gdy Ezio przebrany był za barda i śpiewał wesołe piosenki. Asasyn śpiewem odwracał uwagę gapiów, a w tym czasie jego tureccy kumple dokonywali cichych zabójstw na wskazanych osobach. Nie obeszło się bez wpadki – raz jakiś najwidoczniej niedoświadczony skrytobójca zabił laskę, gdy z kimś rozmawiała. Jej rozmówca jakby nigdy nic odwrócił się i sobie poszedł. Może był w szoku?

Podobno mieszkańcy Konstantynopola mówili, że mieszkają w imperium rzymskim, ale w grze jest mowa o imperium bizantyńskim, tak dla odróżnienia Revelations od poprzednich części.

WOJNA O WIEŻE

W Brotherhood było jasne, kto jest głównym złym – Rodrigo Borgia. Rzym był przez niego uciskany, co przekładało się m.in. na niewielką liczbę osób spacerujących po mieście, a także na liczbę otwartych sklepów i banków. W AC:B wraz z Ezio prowadziliśmy do rewolucji, buntu ludności i wykurzenia prześladowcy. Niszcząc tak zwane Borgia Towers, Asasyn dawał mieszkańcom Rzymu znak, że nadciągają zmiany. Wieże Borgiów to miejsca, gdzie obozowali żołnierze Rodrigo. Każdym zarządzał kapitan i to właśnie jego należało zabić, a następnie wdrapać się na wieżę i podpalić ją, po czym dać nura w stos siana, zanim się zawaliła. To był sygnał dla Rzymian, że Borgia stracił wpływy w tym miejscu i mogą przestać się obawiać, wyjść z domów, otworzyć sklepy.

Developerzy skomplikowali sobie sprawę przenosząc akcję Revelations do Konstantynopola, bo Ottomanie nie byli takimi oprawcami jak główny zły w Brotherhood, a handel kwitł w najlepsze. Przepędzanie ich z Turcji nie miałoby sensu. Mówi Falko Poiter: „Nie chcieliśmy rezygnować z tego elementu rozgrywki, ale ustaliliśmy, że Ottomanie są neutralni dla Asasynów. Musieliśmy wymyślić coś innego". I wymyślili. W Revelations obie frakcje, zarówno Asasyni jak i Templariusze, walczą o wpływy w każdej dzielnicy Konstantynopola. Która frakcja rządzi, ta zajmuje tak zwaną kryjówkę (od angielskiego den). Zdobywanie ich działa na takiej samej zasadzie jak atak na Borgia Towers – trzeba namierzyć kapitana, zabić go, a następnie wdrapać się na wieżę. Tyle że Ezio nie podpala ich, a jedynie rozpala ogień, jako znak, że w tym miejscu od teraz to kaptury pany, a krzyże do piachu.

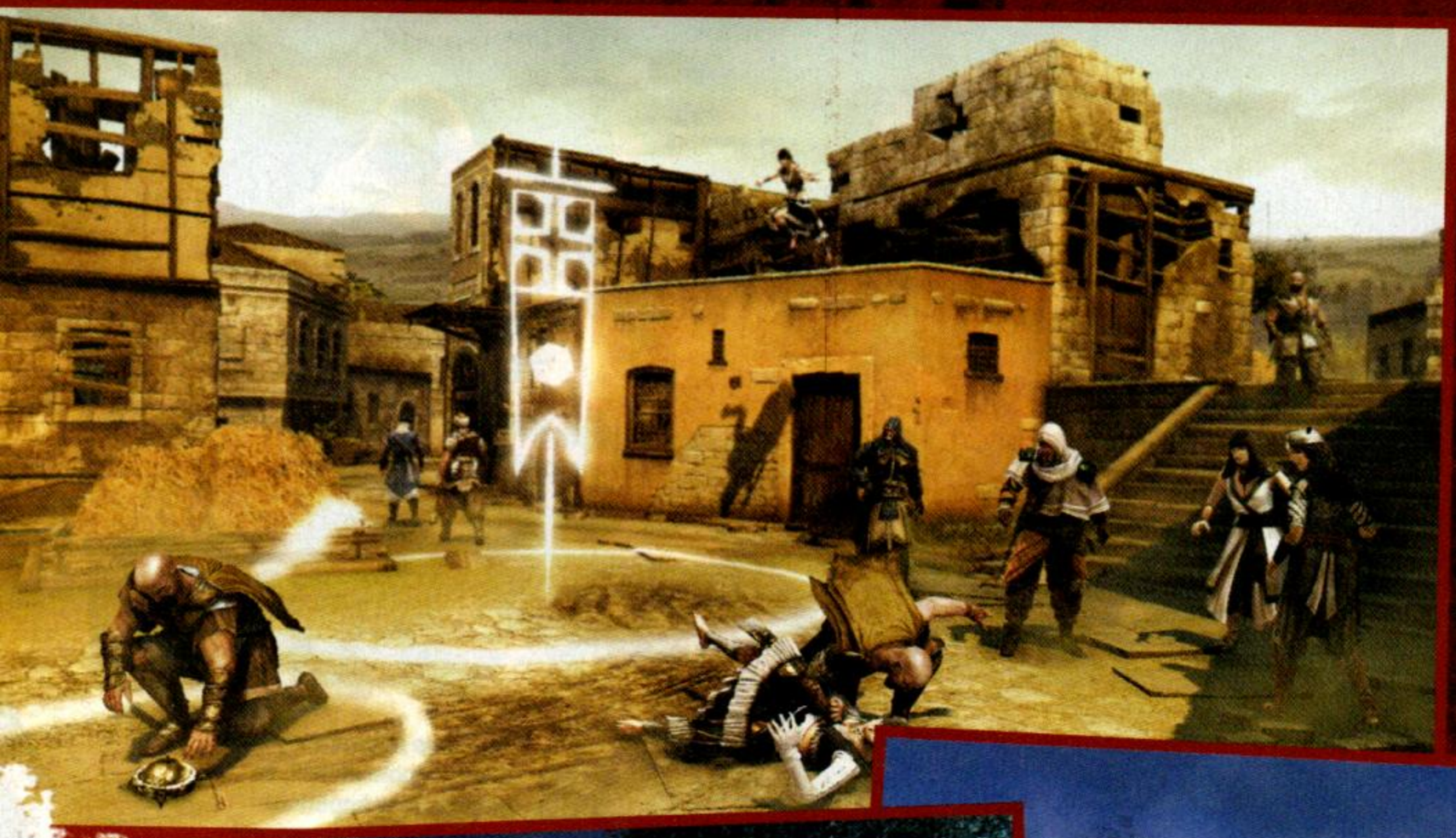
Cel osiągnięty, ale spokojnym być nie można, bo Templariusze tylko czekają na okazję do przejścia z defensywy do ataku. I tu właśnie główną rolę gra wskaźnik złej sławy. Gdy zapełni się cały, wyjdą z ukrycia i rozpoczną zmasowany atak na kryjówkę zajmowaną przez Asasynów. „Chcieliśmy, żeby gracz mógł dowolną ilość razy zajmować kryjówki, a to nie byłoby możliwe, gdyby nie było opcji, że straci nad nimi kontrolę. Mieliśmy różne pomysły, jak to rozwiązać i w końcu stanęło na rozgrywce w stylu niezwykle popularnych dziś gier tower defense" – tłumaczy Falko Poiter i podkreśla, że priorytetem było opracowanie tego elementu tak, by gracze nie traktowali go jako minigry. Czy się udało? Nie do końca, bo to jednak zupełnie inna zabawa, oderwana od reszty gry. Wygląda to tak: jest ulica, na końcu której znajduje się wejście do kryjówki. Z naprzeciwka falami napływają grupki Templariuszy; na początku sama piechota, później mają nawet taran, więc postawienie jednej barykady na niewiele się zdaje, bo rozbijają ją w pył. Po obu stronach ulicy znajdują się budynki – na dachach trzeba ustawić Asasynów. Na pierwszy ogień idzie lider, który wzmacnia morale broniących. Obok niego ustawia się łuczników, a później gości z bronią palną. Tylko takie jednostki miałem do dyspozycji, ale rozegrałem jedynie pierwszą, tutorialową misję obronną. Wybiera się je z okrągłego menu, a za każdą trzeba zapłacić punktami morale, które wpadają na konto w nagrodę za zabitych Templariuszy.

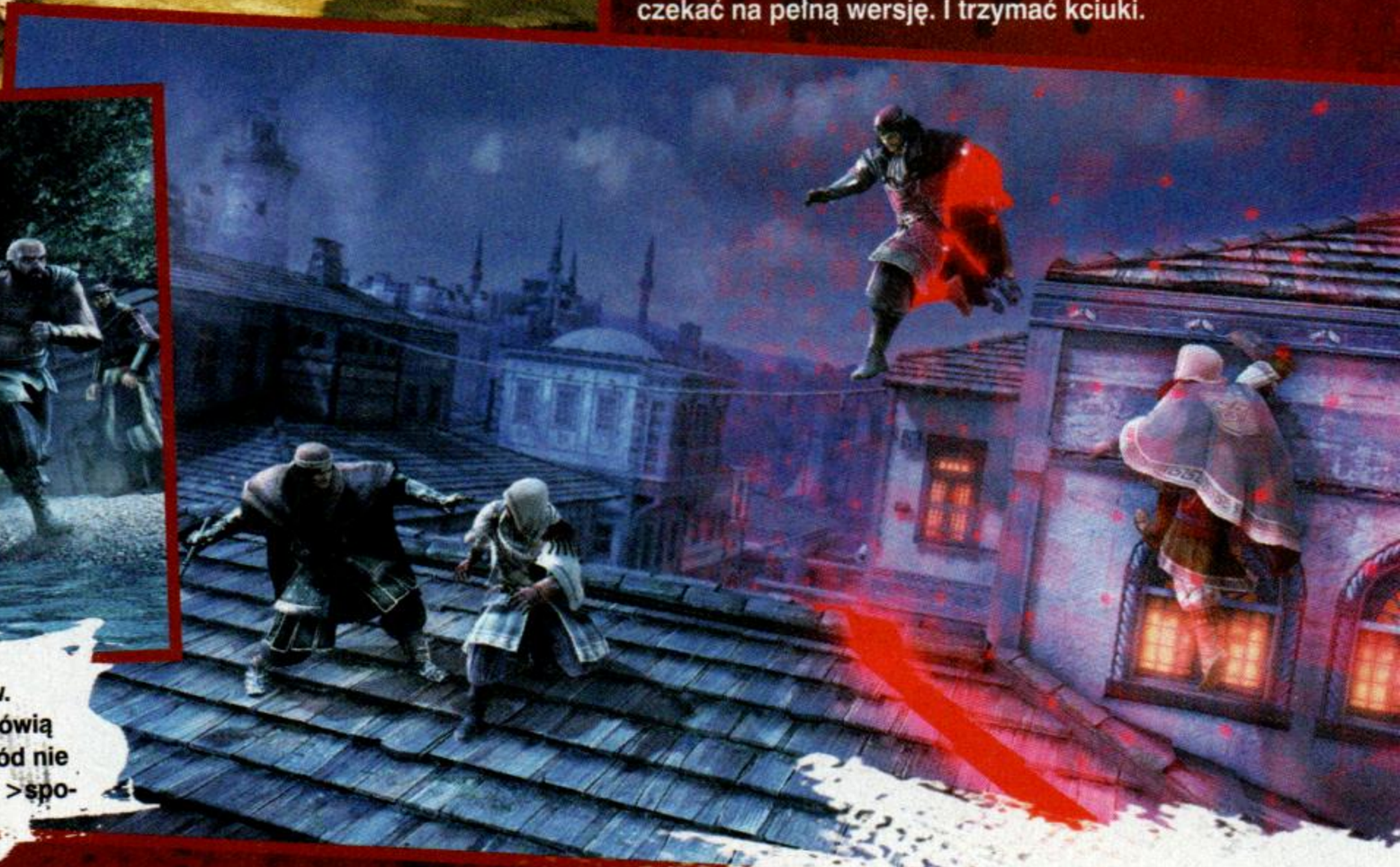
Co dla gracza oznacza, że wygra „walkę o wpływy w dzielnicy"? Przede wszystkim po ulicach będzie kręciło się mniej przeciwników i odblokują się dodatkowe misje, w których Ezio wystąpi jako mistrz uczący Asasynów fachu. Jeszcze coś – w sklepach towary potanieją o 15 procent, a gdy Templariusze przejmą kontrolę, do normalnych cen trzeba będzie doliczyć 15 procent podatku. Trochę bzdura, że w ogóle sprzedadzą coś śmiertelnemu wrogowi, no ale jakiś system kar i nagród trzeba było wprowadzić, by gracze w ogóle chcieli bawić się w zdobywanie wież.

TYLKO DLA ORŁÓW

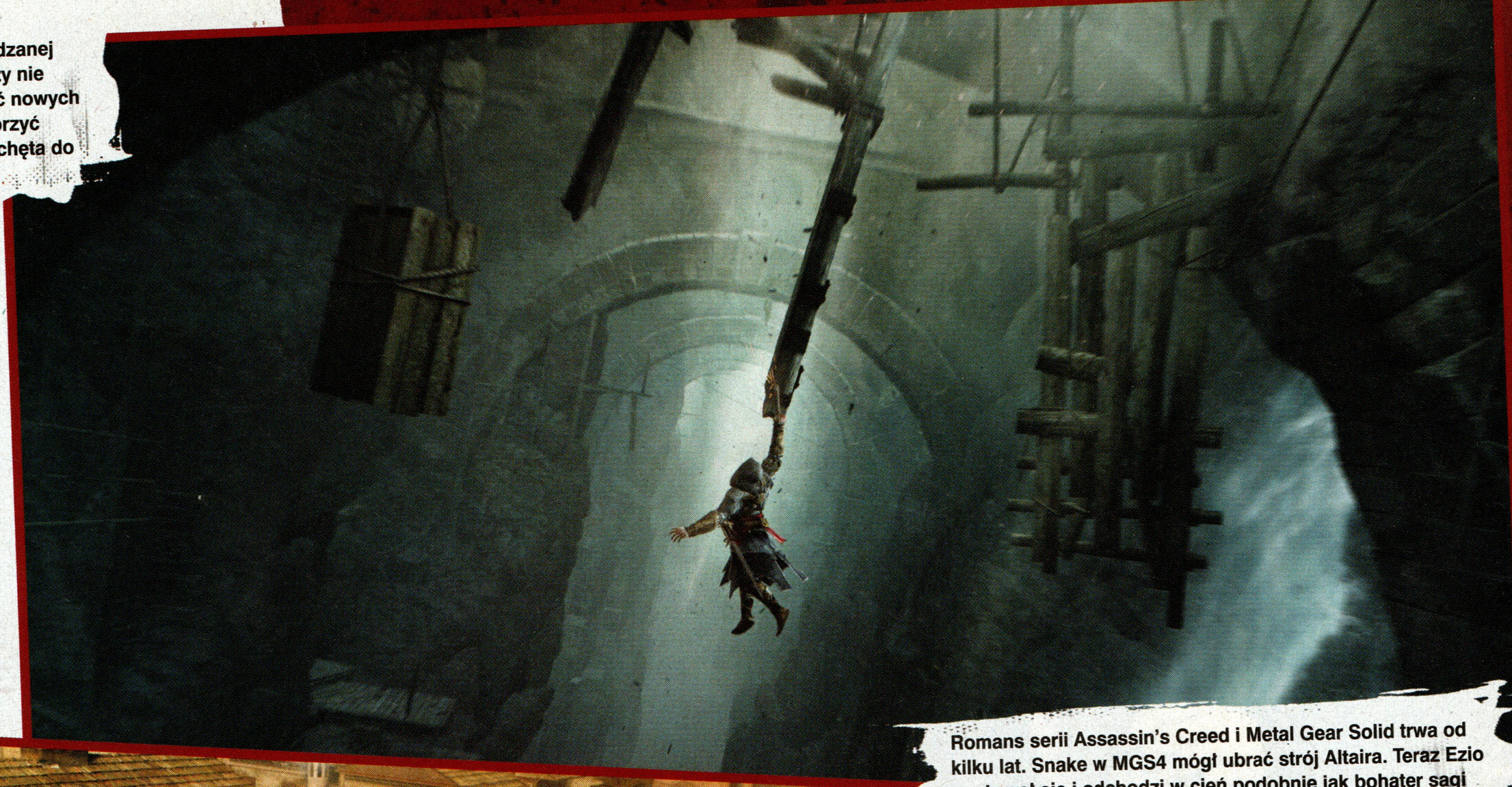
Zakupy u Templariuszy nie są tak kosmiczną bzdurą, jak potężny artefakt, poszukiwany przez bohatera. Mowa oczywiście o pewnym jabłku, w którego posiadanie pod koniec pierwszego Assassin's Creed wszedł Altair. W Revelations zobaczymy, co działo się bezpośrednio po tym, jak pokonał w walce mistrza Al Mualima. Podczas tej krótkiej sekwencji zobaczymy jak zarysowuje się konflikt pomiędzy bohaterem a pozostałymi Asasynami. Później, gdy Ezio odnajdzie kolejne klucze, będzie okazja ponownie cofnąć się w czasie i m.in. zobaczyć syna Altaira, ale w tym miejscu przerwę, bo nie chciałbym za dużo spoilować. Mogę za to napisać, że pod względem rozgrywki, to tylko drobny ukłon w stronę fanów pierwszej części – ociupinka wspinaczki, odrobina walki, to nie są długie sekwencje, więc i grania w nich tyle, co kot napłakał. Chciałbym wierzyć, że chodziło o przypomnienie graczom oryginalnego bohatera, by nie zdziwili się, gdy w multiplayerze pojawi się opcja ganiania się po Jerozolimie. Kto powiedział, że żołnierze Abstergo muszą szkolić się przenosząc się tylko do wirtualnych miast włoskich oraz Konstantynopola? Nie wyciągnąłbym z developerów potwierdzenia tych domysłów nawet na torturach, dlatego nic innego nie pozostaje jak czekać na pełną wersję. I trzymać kciuki.

W Revelations obie frakcje, zarówno Asasyni jak i Templariusze, walczą o wpływy w każdej dzielnicy Konstantynopola. Która frakcja rządzi, ta zajmuje tak zwaną kryjówkę (od angielskiego den)





Akcję osadzono w Konstantynopolu z wielu powodów. Choćby dlatego, że Ezio żył w tamtym czasie. A co mówią autorzy? „To symbol, w żadnym innym mieście Wschód nie miesza się tak z Zachodem – to miejsce reprezentuje >spotkanie< naszych dwóch Asasynów".



W dzielnicy zarządzanej przez Templariuszy nie można rekrutować nowych Asasynów ani tworzyć bomb. Kolejna zachęta do walki o kryjówki.

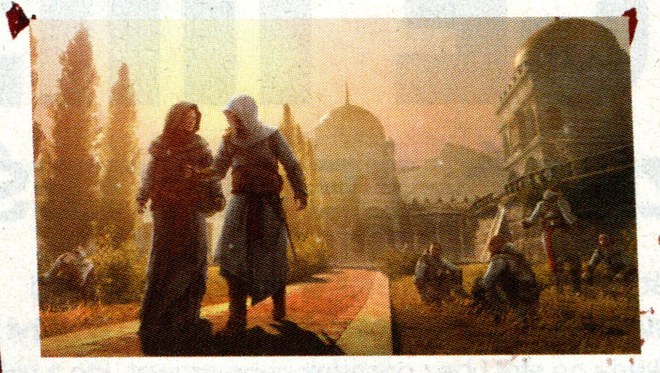
Romans serii Assassin's Creed i Metal Gear Solid trwa od kilku lat. Snake w MGS4 mógł ubrać strój Altaira. Teraz Ezio postarzał się i odchodzi w cień podobnie jak bohater sagi Metal Gear.

Klucze do skarbu Altaira ukryte są w podziemiach tureckiego miasta. Wiecie czego się spodziewać, bo to kalka misji z poprzednich części. Są liniowe, nacisk został położony na elementy platformowe, a czasami trzeba kogoś ścigać. Raz musiałem biec za Templariuszami spływającymi w łódce podziemną rzeką. Nie mieli pojęcia jak otworzyć tajne drzwi prowadzące do komnaty z kluczem, ale za to dysponowali wystarczającą ilością materiałów wybuchowych, żeby wysadzić w powietrze pół miasta, więc pozostawało rzucić się za nimi w pogoń. Akcja pędzi na łeb na szyję, ale doskonała informacja jest taka, że nie każdy błąd oznacza konieczność powtarzania misji od nowa. Zły skok nie musi kończyć pościgu. Zamiast tego bohater może pobiec inną drogą, a i tak dotrze do celu. Oczywiście wciąż da się wtopić, bo to nie ma być zabawa na zasadzie wychylenia gałki do przodu i oglądania jak Ezio robi wszystko sam i na końcu dogania wrogów. Tempo dodatkowo podkręca zjeżdżanie na linie za pomocą hookblade, a zabawa kończy się efektownym zeskoczeniem z liny wprost na głowy siedzących w łódce Templariuszy – naturalnie z ostrzami asasyńskimi gotowymi do zanurzenia się w ciałach nieudaczników.

SUŁTANI SZWUNGU

Z trzech dotychczasowych bohaterów serii, nie spotkałem w Revelations tylko Desmonda. Gdzieś tam jest, leży w śpiączce, podpięty do Animusa, utkwił w wirtualnym limbo. Fragmenty jego podziurawionego umysłu walają się po całym Konstantynopolu, ale zebranie wszystkich nie będzie wymagane do ukończenia gry. Ot, tak sobie to autorzy wymyślili i jest to świetna okazja do zajrzenia w każdy zakamarek miasta. Miasta niezwykłego – Galata jest europejska, a akwedukty i jakieś ruiny pozwalają poczuć się jak we Włoszech. Z drugiej strony nad Bosforem stoi cudny pałac Topkapi – rezydencja sułtanów, którą otaczają cudne ogrody. Monumentalna Hagia Sofia robi nawet większe wrażenie od Duomo we Florencji, imponujący jest także Meczet Beyazit. Inny fragment miasta znajduje się na wyspie, do której najlepiej dotrzeć gondolą. Spisały się jako środek transportu w poprzednich częściach i szkoda było pozbywać się ich, i zmuszać Ezio do pływania. To tam znajduje się dzielnica zamieszkana przez biedniejszych obywateli, sporo tam Cyganów, choć wpadłem również na Sulejmana I Wspaniałego i jego wuja Ahmeda.

W grze Sulejman ma 17 lat i korzysta z pomocy bohatera, by ustalić, czy jego porywczy ojciec Selim I Groźny faktycznie zamierza sprzeciwić się woli panującego sułtana i objąć tron należny jego bratu Ahmedowi. Nie zdziwię się, jeśli Selimowi będzie doradzał tajemniczy człowiek dowodzący Templariuszami. Kim on jest? Na pewno się dowiemy, ponieważ ma on ostatni klucz do Masjafu, więc Ezio musi się z nim skonfrontować. Falko Poiter: „Trudno reklamować grę nie komunikując z kim będzie walczył bohater. Na szczęście dla nas marketingowcy poradzili sobie wyśmienicie i graczy zaintrygowała podróż życia Ezio do Masjafu i Konstantynopola w poszukiwaniu odpowiedzi". Odpowiedzi poznamy już niedługo, gra ma premierę w połowie listopada. //Mielu



Ezio jak Drupi

Falko Poiter zdradził, że chciał, by Ezio śpiewał już w Brotherhood, ale nie było czasu, by zaimplementować ten pomysł do gry. A poza tym zajmował niższe stanowisko. „Teraz awansowałem, więc postanowiłem wskrzesić ten pomysł. Tyle że ja widziałem Ezio jako utalentowanego, romantycznego pieśniarza. To samo w sobie miało być żartem. A później napisaliśmy śmieszne teksty i postanowiliśmy wprowadzić modyfikacje do mojego pomysłu". Dlatego lutnia brzmi fatalnie, a bohater śpiewa głupoty. A zwróciliście uwagę na to, o czym śpiewali minstrele we Włoszech? „Jeśli ich posłuchasz, okaże się, że ich piosenki są o tajemniczym bohaterze zabijającym złych ludzi. Łażą za Ezio i śpiewają właśnie o nim. Zawsze zastanawiało mnie to, czy oni wiedzą, kim on jest?".

SKACZĄCE MISIACZKI

CZYLI PO CZYM POZNAĆ, ŻE JESTEŚ ZA STARY NA GRY

Człowiek ma tyle lat, na ile się czuje – zwykli mawiać ci, których nie stać na operacje plastyczne. Slogan jak slogan, ale nawet tych „wewnętrznych" lat przecież przybywa i bezlitosny ząb czasu dosięgnie w końcu każdego wesołka. Jak zresztą wszystko inne na tym łez padole, nawet miłość do najlepszego hobby na świecie – gier video.

Temat wieku w kontekście grania przewinął się w pobliżu NEO+ kilkukrotnie. Najpierw na łamach naszego portalu jedna z czytelniczek spytała, czy DrMax rzeczywiście jest takim starym dziadem? Bo przecież bez przerwy o tym mówi, ciągle to podkreśla. Kiedy więc ostatnim razem jego bokowąsy przekroczyły moje progi, wyskoczyłem z tym tematem, licząc na dyskusję co najmniej równie intrygującą, co golenie agrestu. Nic z tego jednak nie wyszło, bo Doktor popukał się w czoło i odpowiedział: „A jak mam pisać? Przecież prowadzę cholerny dział retro!". Jednak uwaga czytelniczki zapadła mi w pamięć, usadowiła się tam wygodnie i co jakiś czas szturchała mnie łokciem w mózg.

Rzeczywiście, wspominków i wzdychania do przeszłości można znaleźć u nas sporo, ale kropkę nad i postawił Mielisław w swoim „Kto jest kim?". Wyłożył tam karty na stół i bez ogródek nasmarował, kto z ekipy NEO+ widział ile wiosen. Wszystko to przypomniało mi jedną scenkę z mojego długiego życia, kiedy to rodzice zaciągnęli mnie do okulisty, bo zacząłem wpadać na domowe sprzęty. Chodzi o lekarza, który zapytany przez rodziców o to, czy oczy nie szwankują mi czasem przez namiętne granie, odpowiedział że nie, że to wada genetyczna. Uśmiechnąłem się triumfalnie, bo rodzice stracili właśnie swój koronny argument w odpędzaniu mnie od mojej Amigi. Zaraz potem mina mi jednak zrzedła. „Ale tak ogólnie" – rzekł konował – „czy ty aby nie jesteś za stary na te skaczące misiaczki?". Staruszkowie wraz z okulistą poszli w złośliwy rechot, a mnie te misiaczki zaczęły dziko skakać wewnątrz czaszki. Doświadczyłem ciężkiej, porypanej atmosfery przygodówki Dreamweb. Pacyfikowałem w Syndicate całe miasta, ludzkie istoty mając za niewiele więcej jak żywe tarcze. Wyrywałem przeciwnikom kręgosłupy w Mortal Kombat. W Burntime zabijałem psy dla ich mięsa. A ten mi tu z misiaczkami. Te misiaczki ciągną się za mną po dziś dzień.

To jednak nie o brak rozeznania okulisty chodzi, tylko o kwestię „bycia za starym na gry". Nie byłem za stary na swoje misiaczki, proszę pana. I teraz, po blisko dwudziestu latach też nie jestem, zresztą jak nikt z redakcji i pierdyliony innych graczy. Jednak tak jak pisałem na początku, nic nie jest wieczne i ząb czasu może zagryźć wszystko. Nawet pasja do gier video jest zagrożona, bo w człowieku może wypalić się każde uczucie, jeśli się go nie pielęgnuje. Po czym właściwie poznać, że być może zbliża się moment, w którym będziemy „za starzy na gry"?

SYMPTOM PIERWSZY

Czyli tęsknota za genialnością fabuł i klimatu gier, w które graliśmy jako dzieciaki czy podrostki. To chyba najbardziej popularny symptom wypalenia, zresztą nie tylko growego. Chyba każdy z nas, w rozmowach z przyjaciółmi wyjechał z tekstem, że „dziś nie robi się już takich gier/filmów/muzyki/prażonych pestek", że niegdyś developerzy wkładali w gry swoje serce, a dziś o wkładaniu mowy być nie może – jest tylko wyciąganie. Najlepiej forsy. Sam bardzo często uderzam w podobne tony, wspominając wielowątkową fabułę pierwszych Falloutów, które skończyłem w sumie kilkanaście razy. Zdarzyło mi się też stękać, jak to

BioWare zamienia Mass Effect w strzelankę, a ostatnie Fable jest tak dalece uproszczone, że poradziłaby sobie z nim pierwsza lepsza surykatka (być może nawet ta martwa). Pielęgnowałem we wspomnieniach obraz Burntime, z jego niesamowitym klimatem, poruszającą muzyką i wciągającym jak Charlie Sheen światem. Dla eksperymentu włączyłem sobie niedawno ten tytuł. Po kilkunastu latach. I co? Grafika jakby uboższa, muzyka nieznośna, interfejs niewygodny, a sama gra nudna jak flaki z olejem, bo pomysł na rozgrywkę jest wręcz banalny. Gra się zestarzała? Może rozbestwiłem się najnowszymi produkcjami?

Jeżeli macie taką możliwość, pooglądajcie kiedyś jak grają dzieci, najlepiej takie kilkuletnie. Moje córeczki połknęły konsolowego bakcyla, więc mam to na co dzień, ale wciąż nie mogę nadziwić się, ileż one wyciągają z tych gier radochy. Weźmy na przykład takie LEGO Pirates of the Caribbean – potrafią się tą grą bawić długie godziny, nawet nie wychodząc z cholernego huba! Wybierają sobie postacie, pływają, opowiadają historie. Są kompletnie pochłonięte grą. Z kolei do pudełka z Dead Island nie chcą się nawet zbliżyć, bo już ono same jest zbyt przerażające. Ot, wyobraźnia w pełnym galopie. Doszedłem do wniosku, że to we mnie zaczęło coś zdychać, że krytyczne spojrzenie na świat tłamsi moją wyobraźnię. Teraz staram się bardziej wciągać w gry, oddychać tym samym powietrzem, co postacie, którymi kieruję. Oczywiście nie zawsze się to udaje, ale osiągam pewne postępy – Fable III stało się kapitalne, a nowe Gearsy nawet troszkę straszniejsze.

SYMPTOM DRUGI

Czyli moment, w którym orientujemy się, że zaczyna nam brakować czasu na granie lub, co gorsza, tego czasu nam szkoda, bo mógłby zostać wykorzystany na ogarnięcie piętrzących się obowiązków. To już poważniejsza sprawa i to w dodatku taka, z którą ciężko walczyć. Bo jak walczyć z rodziną, pracą i życiem towarzyskim? Najlepiej wcale. Na domiar złego, wciąż pojawiają się monumentalne gry, na przejście których potrzeba setek godzin. Co począć, gdy godzin na to hobby w tygodniu jest tylko kilka?

Być może tytuły takie rzeczywiście wypadną z grafika, ale nie jest tak źle – są jeszcze szybkie partyjki multiplayera, tytuły z kilkugodzinną kampanią dla pojedynczego gracza czy, w ostateczności, sportówki. Jeżeli i na to zaczyna brakować czasu, to mam złą wiadomość. Jesteście już za starzy na misiaczki i zabijacze czasu nie są dla Was. Zamieniają się bowiem w maszynki czas trwoniące.

SYMPTOM TRZECI

Jeżeli zauważycie, że zaczyna Was wkurzać gra wieloosobowa, to również może być pierwiosnek tego, że powoli wyrastacie z gier. Co może być takiego złego w graniu w sieci? Oczywiście inni gracze, gotowi w najbardziej nieprawdopodobne sposoby upokorzyć nas na polu walki, na przykład trafiając naszą postać w prosto dyńkę lecącym po łuku nożem. Z drugiego końca mapy. I to w dodatku podczas skoku, obrotu i prowadzenia jednocześnie auta oraz piskliwej rozmowy z mamą, która wrzeszczy, że pora na obiad. No nie ma rady, bowiem multiplayer to nic innego jak cyfrowy sport, a żeby być dobrym w sporcie, to trzeba dużo ćwiczyć, a na ćwiczenie trzeba mieć czas (patrz: symptom drugi) oraz motywację (patrz: symptom pierwszy). To może jakieś kooperacje ze starymi znajomymi? Jasne, kiedy wszyscy mają rodziny, roboty i całą resztę tego majdanu, to ciężko zmówić się w trzy czy cztery osoby na jakąś konkretniejszą nasiadówę, nawet taką przez sieć. Jak już się uda, to i tak taki czas lepiej wykorzystać na życiowe pogaduchy przy piwie, wspominanie czasów szkoły średniej i narzekanie, że tym dzisiejszym dziedziakom poprzewracało się w tyłkach, bo w dawnych czasach w sklepach był tylko jeden wafelek, Mulatek, i wszystkim to pasowało. Samo jakoś tak wychodzi.

Ten symptom, niestety, jest u mnie zauważalny jak na dłoni. Rzadko kiedy goszczę na serwerach i zdecydowanie preferuję samotną grę, ewentualnie jakiegoś krótkiego, kanapowego koopika. Na szczęście po „coming oucie" Martineza okazało się, że nie jestem sam. Po reakcjach czytelników na wspomniany tekst, tylko się w tym upewniłem.

SYMPTOM CZWARTY

Pojawia się wtedy, kiedy dochodzi się do wniosku, że dzisiejsze gry są podejrzanie głupie i tracą swoją tożsamość, goniąc tylko za coraz lepszą oprawą graficzną, topiąc się w coraz bardziej widowiskowych skryptach. Kiedyś granie uprawiało się dla samego grania, gry były proste ale i genialne, sprytnie i schludnie skonstruowane, z bombowym pomysłem. Dziś tylko grafika i efekty, zaś rozbebeszanie obcych piłą stało się ważniejsze, niż doskonalenie własnych umiejętności w grach będących czystą zabawą. Jak choćby pieprzone Gremlins. Proste zasady i wyzwanie, bez zbędnych scenek przerywnikowych, wodotrysków, owijania w bawełnę, tylko Billy, te futrzaste gnojki i paskudni wrogowie. Krew, pot, piksele i tak dalej. Zdarzyło Wam się narzekać w ten sposób? Ups. Ale czy to nie jest zarazem tak, że za dzieciaka fajnie oglądało się animowane Transformersy, a teraz kolejna filmowa adaptacja sprawia, że ma się ochotę podłubać sobie w nosie palcem od nogi, żeby choć trochę się rozerwać? Dlaczego ludzie idą milionami na ten crap, dlaczego milionami kupują następne Call of Duty i Battlefielda, w kółko powtarzające te same sceny, te same akcje, właściwie te same scenariusze? Gry klepane są dziś od jednej formy, wszystkie takie same i mało oryginalne. Zupełnie bez pomysłu i polotu. Gdzie te dziesiątki klonów Mario, kolejne tysiące wersji Tetrisa, niezliczeni naśladowcy Mortal Kombat? Że połowa starszych gier sportowych to klony Ponga? Oj, choć tu łobuzie, a tak ci laską po plecach przejadę, że ruski piksel popamiętasz!

Nawet pasja do gier video jest zagrożona, bo w człowieku może wypalić się każde uczucie, jeśli go się nie pielęgnuje. Po czym poznać, że być może zbliża się moment, w którym będziemy „za starzy na gry"? Jak podsycić ogień miłości do tego najlepszego ze wszystkich hobby? Jak zachować wewnętrzną młodość?

SYMPTOM PIĄTY

Wściekający się powyżej weteran komputerowej rozrywki eksponuje pod koniec kolejny symptom. Chodzi o narzekanie, że wszystko już było, że obecnie nie pojawiają się już oryginalne gry. Marudzenie, że wszyscy kopiują tylko Call of Duty i Uncharted, nie mając odwagi na próbowanie innowacyjnych pomysłów. Stękanie, że czasy, kiedy gry były istną terra nova, niezbadanym światem pełnym niespodzianek i świeżych pomysłów, skończyły się na albumie Kill'em All. Znaczy, bardzo dawno temu. Zdarza Wam się coś podobnego? Mnie, niestety, od czasu do czasu owszem, a przecież nie jest to prawdą.

Po pierwsze, już dwadzieścia lat temu można było to powiedzieć o naszej branży. Tyle że wtedy rynek nie był zalany głównie FPSami, a platformówkami. Na dwuwymiarowe skakanki przerabiano właściwie wszystko, włącznie z filmowymi licencjami. Platformówka Lethal Weapon jest tutaj chyba najbardziej... zabójczym przykładem, ale pamiętam również gry, które były reklamówkami napojów czy sieci restauracji. Poza tym, dziś oryginalności nie brakuje – wystarczy wbić się na XBLA czy PSN i sprawdzić choćby From Dust.

To marudzenie jest efektem tego, że gracz po prostu wiele już widział. To zmęczenie materiału w najczystszej postaci i bezapelacyjnie symptom wyrastania z gier. Na szczęście z nim akurat stosunkowo łatwo sobie poradzić – wystarczy poczytać, poszukać.

SYMPTOM SZÓSTY

Chyba, że nie chce się Wam czytać i szukać. Spadek zainteresowania nowościami i tym, co w branży piszczy, to mocno niepokojący objaw. Niejeden gracz, jako dzieciak, kupuje niemalże wszystkie czasopisma o grach video i ogląda każdy jeden filmik. Nawet taki z konferencji firmy, która jest producentem nieposiadanej przez niego konsoli. Później lista ta zwykle kurczy się do jednego czasopisma, a pacjent resztę informacji czerpie z kilku internetowych portali. Gorzej, gdy na półce przestaje przybywać kolejnych magazynów, a historia przeglądarki świeci pustkami, jeżeli idzie o strony w tematyce gier video. A już zupełnie kiepsko, kiedy zapomina o datach takich wydarzeń jak E3 czy gamescom. To wyraźny znak, że coś się kończy. Pozostaje tylko trzymać kciuki, by równocześnie zaczęło się coś jeszcze lepszego.

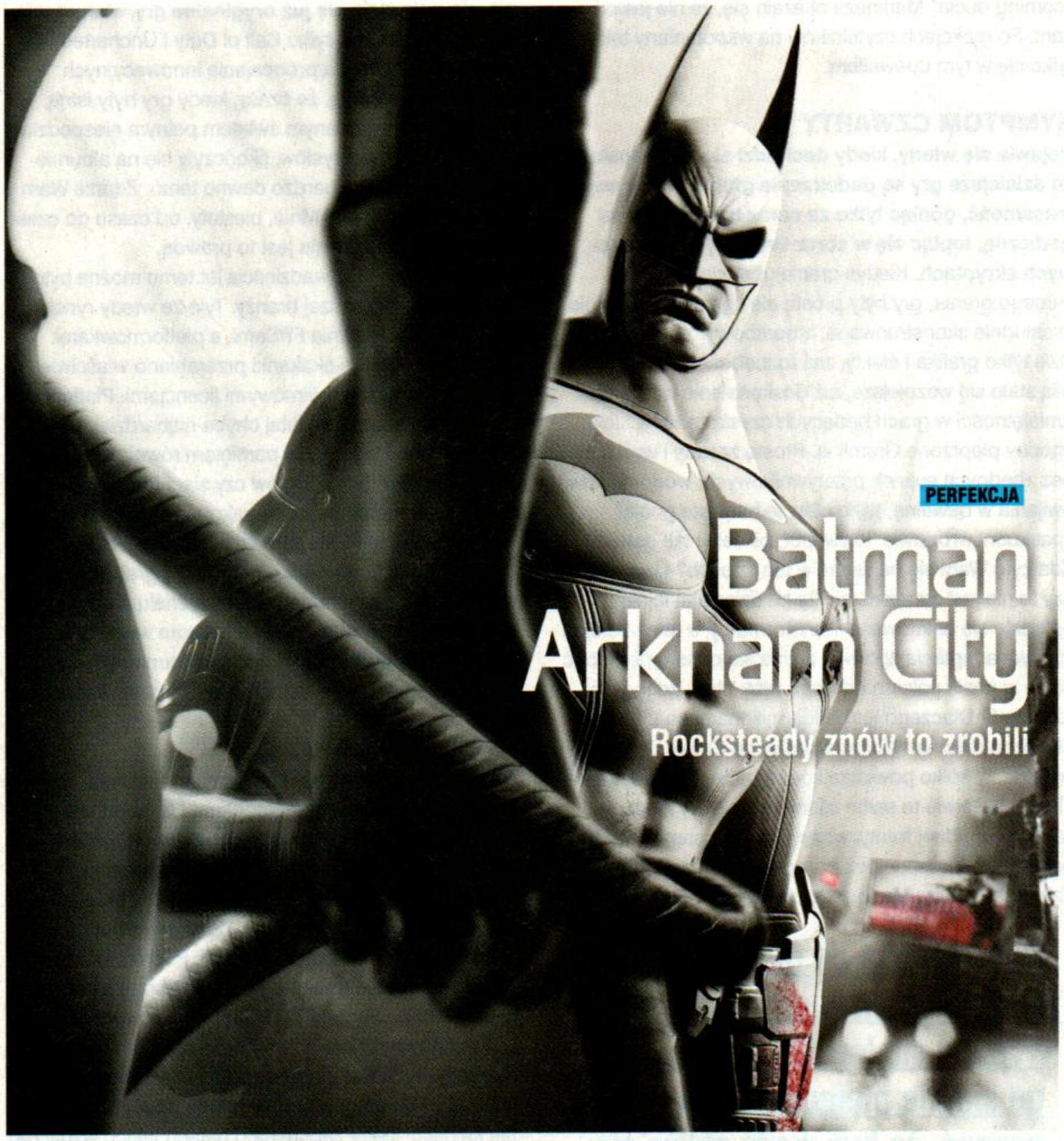
FOREVER YOUNG

Jak to jest z Wami? Ile z powyższych symptomów zauważacie u siebie? Na jeden można sobie spokojnie pozwolić, jednak kiedy zaczną gromadzić się w stadka, oznaczać to może, że Waszą kolekcję gier i sprzętu niedługo pokryje kurz, albo, co gorsza, wylądują one na aukcji internetowej. Wygląda na to, że nam w redakcji nic takiego nie grozi. Latka lecą, a my wciąż zarywamy nocki na graniu. Wciąż jaramy się nowymi tytułami, a kiedy spotkamy się, to wspominamy stare. Wciąż przechodzimy gry i w dalszym ciągu wjeżdżają nam one na ambicję. Tak jak dziesięć lat temu, potrafimy zadzwonić do siebie i przez godzinę ględzić o tym, co wyczytaliśmy w mailach z Deus Ex. Wciąż jesteśmy graczami. I nie wiem jak Wy, ale my mamy zamiar pozostać nimi już do końca. A w każdym razie do momentu, w którym da się jeszcze utrzymać pada i dostrzec zarys telewizora.

//Sasori

Recenzje

Recenzujemy ostateczne, sklepowe wersje gier, a także takie, które wydawcy przekazali nam jako egzemplarze zdatne do recenzji. Nasze screenshoty pokazują grę taką, jak rzeczywiście wygląda w akcji na konsolach, a nie tak, jak często prezentują ją wydawcy.
Skala ocen to 1-10, gdzie 1 oznacza dno i kilo mułu, a 10 mistrzostwo świata. Ocena 5 oznacza średnią grę, pozycja z oceną 6 wybija się ponad przeciętną, a 7 to już całkiem porządny tytuł. W gry z ocenami 8 i 9 trzeba zagrać.



PERFEKCJA

Batman Arkham City

Rocksteady znów to zrobili

Ładniej nie będzie

Najważniejsze zdanie dotyczące Uncharted 3: Oszustwo Drake'a napisane w całym internecie? „Naughty Dog muszą przesiąść się na platformy kolejnej generacji, bo na PS3 nie zrobią ładniejszej gry". Święta prawda, doszliśmy właśnie do tego samego momentu, w którym była PlayStation 2, gdy ukazywał się God of War 2. Pamiętacie? Trudno było uwierzyć, że tak wyglądająca gra ukazała się na tej samej konsoli, co np. Shadow of the Memories (czy ktoś jeszcze pamięta tę wprawkę Konami przed Silent Hill 2?). Znów jesteśmy świadkami takiego skoku, a żeby zobaczyć, jak bardzo gry wyładniały nie musicie nawet porównywać Uncharted 3 z tytułami, które ukazały się w okolicach premiery peestrójki. Odpalcie pierwszą część przygód Drake'a, a nie uwierzycie, że to ta sama seria – wygląd i animacja postaci, detale otoczenia, a przede wszystkim woda i piasek w „trójce" są z zupełnie innej galaktyki. Tyle że na kolejny taki skok na obecnej generacji konsol nie mamy co liczyć. Na dobrą sprawę możemy w ogóle zapomnieć o tym, że zobaczymy dużo ładniejsze gry niż te, które właśnie się ukazały lub za chwilę trafią na rynek. Dotyczy to w równym stopniu hd-genów i Wii, tylko w przypadku sprzętu Nintendo powód jest inny – jak komuś zależy na pięknej grafie, to nie robi gry na tę platformę. Proste. Dlatego po premierze Zelda: Skyward Sword nie spodziewamy się zobaczyć niczego piękniejszego na Wii.

Skąd przekonanie, że w przypadku hd-genów ładniej już być nie może? Przecież Sony i Microsoft zapewniały o wystarczającej ilości mocy, by ich sprzęty przetrwały dekadę. Zgoda, przetrwają, ale dlatego, że poziom osiągnięty dziś wystarczy, żeby zachwycić nawet za pięć lat. Zobaczcie jak wygląda Uncharted 3 i powiedzcie, że ktoś za dekadę popatrzy na to z uśmiechem politowania jak na gumowe stwory straszące w japońskiej Godzilli w latach 50. i 60. ubiegłego wieku. Raczej będzie jak z Matrixem – nawet dziś zadziwia, choć żyjemy w świecie postavatarowym.

Ale „powera" na duży skok naprzód już nie ma, czego potwierdzenie znajdziecie w recenzjach w tym numerze NEOplus. Battlefield 3 momentami prezentuje się gorzej niż Bad Company 2, a jeśli gdzieś wygląda ładniej, to okupuje to mniejszą skalą zniszczeń. A w ogóle to trzeba dodatkowo zainstalować na dysku twardym konsoli tekstury w wysokiej rozdzielczości, bo inaczej... cóż, jest po prostu słabo. DICE już nawet nie kryją się z tym, że z hd-genów nie są w stanie wycisnąć więcej mocy. Zrobiliby to gdyby mogli, przecież mają przepotężny międzyplatformowy silnik i wersja na PC na nim hulająca prezentuje się obłędnie.

Naughty Dog nie stosują tak widocznych dla oczu graczy sztuczek, niemniej z ich najnowszą grą jest jak z Gears of War 3 – w stosunku do drugiej części poprawiono detale, głównie światło – oba tytuły zabijają w tym temacie. Ale żeby mówić o skoku jakościowym?

A zresztą, załóżmy przez chwilę, że PS3 i X360 mają pokłady niewykorzystanej mocy. Nie widzę chętnych do wyciśnięcia jej. Ekipy tworzące Call of Duty od lat jadą na tym samym silniku. Guerrilla Games osiągnęli poziom ze słynnego trailera w Killzone 2, a w „trójce" niczego nie musieli udowadniać, więc dodali jedynie obsługę 3D. DrMax pisze w recenzji Batman: Arkham City, że gra nie jest dużo ładniejsza od poprzedniczki sprzed dwóch lat. Jasne, akcja toczy się na większej mapie, ale nie byłby to problem, gdyby moc konsol pozwalała na powiększenie świata gry przy jednoczesnej poprawie grafiki.

Prawda jest taka, że nikomu nie pali się do wyciskania z konsol jeszcze więcej mocy. Teraz, gdy już udało się osiągnąć wysoki poziom oprawy, gdy prace nad engine'ami na hd-geny nareszcie ustały, nadszedł czas skupienia się na zarabianiu. //**Mielu**

NEO+ #152 WWW.NEOGO.PL **PONAD 2500 RECENZJI ZNAJDZIECIE POD ADRESEM** RECENZJE.NEOGO.PL

Ace Combat: Assault Horizon 78
Aliens: Infestation 54
Batman: Arkham City 82
Battlefield 3 42
Crysis 74
Dance Central 2 80
DanceStar Party 58
Dark Souls //Online 87
Deus Ex: Bunt Ludzkości – Brakujące Ogniwo 76
Disney Universe 55
Forza Motorsport 4 70
Hulk Hogan's Main Event 46
Kinect Sports: Sezon 2 81
Michael Phelps: Push The Limit 46
Mercury Hg 64
NBA 2K12 48
NBA Jam: On Fire Edition 76
Orcs Must Die! 64
PES 2012: Pro Evolution Soccer 56
PowerUp Heroes 46
Przygody Tintina 47
Rage 62
Ratchet & Clank: 4 Za Jednego 68
Resident Evil: Code Veronica X HD 54
Sesame Street: Once Upon a Monster 46
Sonic Generations 60
Space Channel 5 Part 2 64
Spider-Man: Edge of Time 65
The Cursed Crusade 61
Uncharted 3: Oszustwo Drake'a 50
Uncharted 3: Oszustwo Drake'a //Online 86
Worms: Ultimate Mayhem 64
WRC 2 66
X-Men Destiny 77

MOST WANTED: GRUDZIEŃ 2011

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Nintendo żegna się z pierwszą ligą na Wii nową Zeldą. Czy znów nas zachwyci?

The Elder Scrolls V: Skyrim
Niestety, Bethesda wyznaczyła embargo na recenzje na dzień premiery gry. Czekamy na ten tytuł.

Assassin's Creed: Revelations
Sytuacja podobna jak ze Skyrim. Bardzo ciekawi nas to, jak Ubi zamkną trylogię Ezio Auditore da Firenze.

SHARK
ENERGY DRINK
Serve Chilled
BRING OUT THE BEAST

Pierwszy z najbardziej oczekiwanych efpeesów w tym roku odstrzelony

Battlefield 3

Konsola PS3/X360 **Producent** DICE **Wydawca** ELECTRONIC ARTS
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 (24) **Dozwolone od** 16 LAT

To prawdopodobnie najbardziej kontrowersyjna gra w tym roku i to co najmniej z trzech powodów. Po pierwsze, EA próbowali pokonać CoD restartując serię Medal of Honor, ale Black Ops pozostał niewzruszony na marketingowe podjazdy i dlatego wybrano nowe pole bitwy. DICE stanęli do walki, a nagłówki newsów roiły się od słownych potyczek pomiędzy wydawcami i producentami Modern Warfare 3 oraz Battlefield 3. Porównywano liczbę graczy w multiplayerze, bazę fanów, a nawet możliwość strzelania do postronnych osób. Po drugie, choć w otwartych betatestach wzięło udział ponad 9 milionów graczy, to większość z nich nie zrozumiała na czym polega testowanie wczesnej wersji gry i na DICE posypał się grad zarzutów. Że za słaba grafika, że nie ma pojazdów, że przez lagi nie da się grać. Szwedzki developer długo musiał się tłumaczyć, a w sieci pojawiały się niezliczone filmiki z porażającymi błędami nowego Battlefielda. I wreszcie po trzecie, tuż przed premierą eksplodowała informacja o możliwości zainstalowania tekstur w wysokiej rozdzielczości, dzięki którym oprawa na konsolach nie odstaje aż tak bardzo od pecetowej. W przypadku PS3 nikt się tym nie przejął, bo każda konsola ma przecież dysk twardy. Niestety część Xboksów 360 nie może pochwalić się tak obszernym miejscem na zapisywanie danych, bo gracze kupili je w zestawie z kartami pamięci. DICE tłumaczyli się, że to instalacja opcjonalna. Problem w tym, że Battlefield 3 bez wspomnianych tekstur wygląda jak strzelanina z poprzedniej generacji. Nie da się na to patrzeć, nie wspominając o graniu. Jedna platforma, a dwie różne wersje? Tak, powstał precedens, a do egzemplarzy B3 nikt nie dodaje przenośnej pamięci, więc na forach po raz kolejny zawrzało. Czy po tych wszystkich kontrowersjach ktokolwiek pamięta jeszcze, że to gra, która ma bawić?

Bombowa historia

Ja przypomniałem sobie o tym w trakcie pięciogodzinnej kampanii. Wiem, że wielu graczy nigdy jej nie sprawdzi, bo kupią B3 wyłącznie dla trybu multiplayer, ale nie można przejść obok niej obojętnie. Choćby dlatego, żeby zobaczyć jak popularność Call of Duty wpłynęła na gatunek strzelanin. Jeżeli oczekiwaliście singleplayera w stylu Bad Company 2, to muszę Was zmartwić. To krótka, szyba i dramatycznie poskryptowana przygoda z terrorystami w rolach głównych. Jej głównym bohaterem jest sierżant Henry „Black" Blackburn, którego ksywa miała być chyba hołdem dla FPSa Criterion Games z PS2, gdyż ściąga z niego pomysł na retrospekcje. Blackburn został oskarżony o zdradę i musi przekonać śledczych nie tylko do swoich racji, ale przede wszystkim do tego, że na terenie Nowego Jorku znajduje się brudna bomba atomowa, w co nikt nie chce mu uwierzyć. Zaczyna więc opowiadać swoją historię, a gracz przeżywa jego wojskowe doświadczenia.

Już na pierwszy rzut oka widać tu podobieństwa fabularne do Modern Warfare 1 i 2. I są one ogromne. Terroryści, spiski, rzucanie kilkoma bohaterami po różnych zakątkach świata – wszystko to znajdziecie w B3. Wiadomo, taki styl narracji pozwala na efektowne zwroty akcji, czy pokazywanie wydarzeń z wielu perspektyw. Ma jednak minusy. Scenariusz w kilku momentach jest równie dziurawy jak zabezpieczenia PSN przed kwietniowym atakiem. Poza tym kilka razy pojawia się chamski backtracking. Najpierw oglądamy miejscówkę z perspektywy Amerykanina, a później Rosjanina. Zresztą DICE nie napracowali się przy projektach poziomów. Miejscówki są małe, liniowe i mają niezwykle uciążliwą cechę. Zmuszają gracza do poruszania się jak po sznurku. Jakiekolwiek wyjście

BATTLEFIELD 1943 Miał być dodawany do B3 na PS3, ale EA w ostatnim momencie wycofali się z tego pomysłu. Szkoda, to jedna z najlepszych gier dostępnych w cyfrowej dystrybucji.

KOOPERACJA DLA DWÓCH OSÓB Dostępna jest wyłącznie w sieci. Co z podzielonym ekranem na jednej konsoli? Szwedzi wiele elementów skopiowali z CoDa, ale ten niestety odpuścili.

PIERWSZY DZIEŃ Debiut nie był zbyt udany dla B3. Padły serwery w Stanach Zjednoczonych, w Europie występowały problemy z połączeniem. W dniu premiery pojawiły się pierwsze aktualizacje, co przypomina sytuację z Gran Turismo 5. Wystąpiły również problemy z zawieszaniem się konsoli w trakcie przechodzenia do trybów sieciowych. Betatesty miały pomóc DICE w optymalizacji, ale i tak się nie udało.

poza schemat powoduje, że na ekranie pojawia się informacja o opuszczeniu strefy misji i ostrzeżenie, że w ciągu kilku sekund zakończy się ona niepowodzeniem. Czasami w ogóle nie ma takiego alarmu i Battlefield wczytuje ostatni zapisany stan gry. Doprowadza to do kuriozalnych sytuacji, bo czasami bałem gdziekolwiek się ruszyć, spodziewając się automatycznego restartu. Nie bardzo też można się cofać, np. do skrzynki z amunicją, bo pojawiają się niewidzialne ściany. Nawet Infinity Ward, mistrzowie w liniowych spektaklach, nie stosowali tak beznadziejnych ograniczeń. Co więcej, znacznie lepiej wykorzystują skrypty niż DICE.

siedzieć w krzakach i patrzeć w niebo, czekając aż gra łaskawie ruszy z kopyta. I ostatni, moim zdaniem największy błąd, to przedziwne cięcia. Pamiętacie wybuch bomby atomowej z Modern Warfare? Wyobraźcie sobie, że ta scena kończy się w momencie powstania fali uderzeniowej. I nie ma po niej nic więcej. W B3 jest kilka tego typu epickich momentów, które kończą się w najlepszych momentach i tak naprawdę niewiele pokazują, a gracz musi obejść się smakiem. Po setkach zwiastunów spodziewałem się prawdziwego trzęsienia ziemi (w sumie i takie atrakcje przewidzieli DICE), a dostałem umiarkowanie efektowną strzelaninę. Owszem, są tu misje, w trakcie których przeciera się oczy ze zdumienia, ale są też zupełnie niepotrzebne przestoje akcji.

Najcieplej wspominam pierwszą, żołnierską część kampanii, tworzącą fantastyczny klimat walk w mieście. Wielka w tym zasługa rozmów pomiędzy żołnierzami, ciężkich walk o każdy metr i wykonywania zadań w niewielkim zespole. Osłaniane sanitariuszy transportujących rannego kumpla pozwala poczuć więź pomiędzy chłopakami. Podobnie jak misje snajperskie. Miałem wrażenie, że od mojego celnego oka zależy życie członków zespołu, zaciekle broniących się przed falami napastników. Nie najgorsze jest także wykorzystanie pojazdów. Misja w kokpicie myśliwca jest totalnie ograniczona, co niektórzy z pewnością wyśmieją (nie można pilotować, jedynie naciska się spust), ale start z pokładu lotniskowca i podniebne pojedynki zaskoczą Was nawet jeśli właśnie skończyliście najnowszą część Ace Combat. Na szczęście czołgami można kierować na pustyni, czy przebijać się nimi przez autostradę i miasto. Widziałem już takie sekwencje w Halo 3: ODST, co nie zmienia faktu, że i tu cieszyłem się z każdego bezpośredniego trafienia. A to dlatego, że zachowano doskonałe proporcje pomiędzy realizmem pola walki, a dobrą zabawą. Czasami jednego elementu jest więcej i ginie się na standardowym poziomie trudności od jednego pocisku, a innym razem spadnie Wam na głowę wieżowiec i wyjdziecie z tego bez zadrapania.

Kampania Battlefield 3 spodobała mi się znacznie bardziej niż ta z Medal of Honor, ale rywalizowanie z Call of Duty nie wyszło najlepiej szwedzkim developerom

Naciśnij, by przeżyć

W grach Infinity Ward i Treyarch od czasu do czasu pojawiają się krótkie sekwencje QTE, w których bohater tłucze się z przeciwnikiem. Gracz ma raz wdusić przycisk i podziwiać efektowną akcję. Co zatem powiecie na przydługie mordobicie, w którym trzeba wdusić Y lub trójkąt kilka razy? Szwedzi zanudzili mnie kilkoma takimi skryptami, bo brakuje w nich dynamiki i są bardzo ugrzecznione. W Black Ops i Killzone 3 krew w takich sytuacjach zalewa ekran, a tutaj rozbijanie komuś czaszki, czy dziurawienie tchawicy nożem nie zabrudzi telewizora. Irytujące są także przestoje np. w trakcie wysłuchiwania rozkazów. Rozumiem, że czasami trzeba złapać oddech, ale nie lubię

Epicki finał

Kampania Battlefield 3 spodobała mi się znacznie bardziej niż ta z Medal of Honor, ale rywalizowanie z Call of Duty nie wyszło najlepiej szwedzkim developerom. W drugiej połowie singleplayera są dobre momenty: skok ze spadochronem, który przebija sekwencję z MGS3, dramatyczna ucieczka przed atakującym Amerykanów samolotem, czy pościg na ulicach Paryża. Są też złe momenty, do których należy zaliczyć pokpioną końcówkę. Tu skopiowano Modern Warfare, a konkretnie drugą część, co nie wyszło grze na zdrowie. Szkoda, że DICE nie wzorowali się na swojej własnej serii, czyli Bad Company. Być może wina leży też po stronie agresywnego marketingu, po którym oczekiwania były nieprawdopodobnie duże.

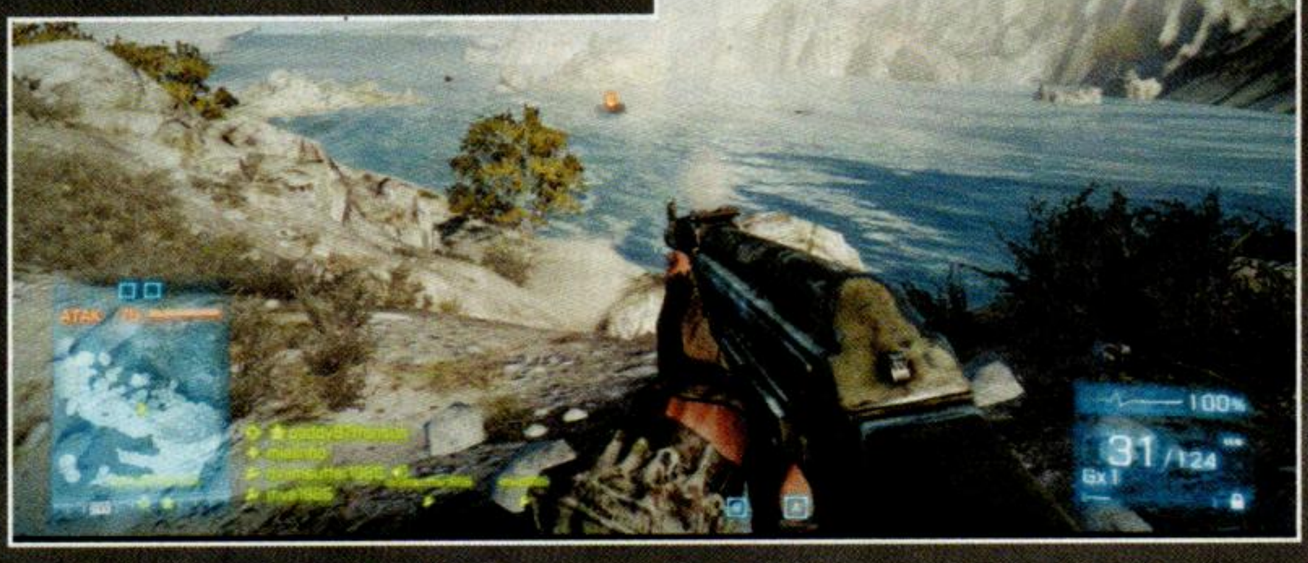
Drugie przejście B3 wspominam znacznie lepiej, bo minęła mi gorączka hype'u. Zacząłem wówczas dostrzegać więcej „drobnych" detali. Nie chcę powtarzać zachwytów nad animacją postaci,

PODBÓJ, SZTURM I DM

Pierwszy z dostępnych trybów w rozgrywce wieloosobowej polega na zdobywaniu i utrzymywaniu kontroli nad flagami rozmieszczonymi w różnych punktach mapy. W drugim atakujący mają przedostać się za linię wroga i zniszczyć przekaźniki, a obrońcy próbują ich powstrzymać. Ostatni tryb to klasyczny deathmatch. Wszystkie występują w kilku wariacjach. Większość mapek jest bardzo duża (Operacja metro) lub ogromna (Kaspijska granica), część z nich pozwala na zabawę na terenie miast (Przeprawa przez Sekwanę), a inne są otwarte (Operacja ognista burza, Wyspa Chark). Rodzaje pojazdów są uzależnione właśnie od mapek, więc nie polatacie myśliwcami nad Paryżem. Do większości maszyn może wsiąść kilku graczy, którzy obsadzają kilka stanowisk.

ROACH, SOAP, GHOST, MASON I WOODS To bohaterowie serii Modern Warfare oraz Black Ops. W Battlefield 3 zabrakło wyraźnych postaci, o których ktokolwiek pamiętałby po zakończeniu kampanii. Żołnierze umierają, ale nikogo to nie poruszy i dramaturgia wydarzeń nie ma sensu.

CZY JA GO JUŻ NIE ZABIŁEM? To pytanie zadawałem sobie kilka razy. Przykładowo, nie zauważyłem dwóch żołnierzy na balkonie, których zabicie było celem misji. Ich koledzy odradzali się przez to w nieskończoność.



TANGO W PARYŻU

Kooperacja dla dwóch graczy to zestaw sześciu misji, który wymaga bezbłędnej współpracy. Poziom trudności jest bardzo wyśrubowany i może odrzucić Was już pierwsza misja na pokładzie helikoptera bojowego. To tylko strzelanina na szynach, więc trzeba grzać do celów i modlić się, by maszyna cudem dotrwała do końca etapu. Zwłaszcza, że nie mamy wyboru, czy spawnujemy się jako pilot, czy strzelec. Kolejne zadania są ciekawsze. Przebijanie się przez kompleks biurowy w poszukiwaniu dokumentów to sycąca wymiana ognia, ale jeszcze lepsze są misje snajperskie w Paryżu. Tylko że nawet tu walczy się ze skryptami i czasami trzeba na chama przebić się przez punkt, w którym odradzają się przeciwnicy. Poza tym to tylko sześć misji. Sześć? SZEŚĆ? W Modern Warfare 2 było pięć grup z zadaniami, czyli w sumie ponad dwadzieścia etapów! Mam wrażenie, że DICE dodali kooperację, żeby w recenzjach nikt nie narzekał, że jej nie było. Węszę też pakiet DLC.

o której wielokrotnie już wspominaliśmy, pisząc po prostu, że trzeba to zobaczyć. Dotyczy to również efektów świetlnych. Nie widziałem tak obłędnej gry świateł od czasu Killzone 2. Tylko, że Guerrilla Games bawili się dość ograniczoną paletą barw ze względu na mroczny klimat planety Helghan, a Digital Illusions dostarczają misje w różnorodnych miejscach na całym świecie. Dodajmy do tego destrukcję otoczenia (np. przejazd czołgiem przez budynek), bajecznie wykonane modele broni i pojazdów, oraz masę jednostek biorących udział w działaniach wojskowych, a otrzymamy bardzo solidnie wyglądającego FPSa. Po zainstalowaniu tekstur na dysku B3 na pewno wygląda lepiej od Black Ops, ale to nie poziom Crysis 2. Czasami coś się doczyta, coś innego przeniknie, a animacja lekko się zakrztusi. Nie wieściłbym jednak zmierzchu obecnej generacji. Chyba, że nie macie dysku twardego w Xboksie 360. A jeśli chcecie inwestować w lepszy sprzęt, to zainwestujcie w zestaw głośników. Soundtrack, a szczególnie motyw przewodni, w mojej opinii bardzo podwyższa ocenę końcową. Wykorzystano go wielokrotnie w kampanii i za każdym razem zapowiada ostrą rozpierduchę. Mógłbym go słuchać równie często, jak głównego motywu z Buntu Ludzkości. Złego słowa nie napiszę o głosach aktorów, również w polskiej wersji językowej, a oddzielne słowa uznania należą się DICE za odgłosy z pola bitwy. W końcu tytuł gry do czegoś zobowiązuje. Pod tym względem to zespoły Activision mogłyby uczyć się od Szwedów. Tak wielkie przywiązanie do detali dźwiękowych „słyszałem" do tej pory jedynie w grach Bungie.

Danie główne

Czy kampania jest jedynie dodatkiem do rozgrywki wieloosobowej? Dla pecetowych fanów serii z pewnością tak, ale konsolowi gracze znają jedynie dokonania DICE z dwóch części Bad Company. A jak wielkie są pomiędzy nimi różnice? Dodatkową, szczegółową recenzję multiplayera opublikujemy w przyszłym miesiącu, bo serwery zostały uruchomione tuż przed zamknięciem numeru, a później i tak raz za razem padały z powodu natłoku graczy, przez co nie zginąłem wystarczająco dużo razy, by w pełni nacieszyć się zabawą online. Nie wspominając o poprawkach i dodatkach, które pojawiły się nawet w dniu premiery i będą masowo wychodziły w pierwszym miesiącu. Graliśmy na pokazach w Londynie i Paryżu, także wiemy, czego spodziewać się po sieciowych zmaganiach. To w ramach rozgrzeszenia, a wracając do pytania – tak, teraz mam wrażenie, że BC2 to niemalże wesoła strzelanina, w której najważniejsza jest lekka zabawa. Próg wejścia do B3 jest zabójczo wysoki i kulkę w łeb można zgarnąć w kilka sekund. Szczęściem w nieszczęściu jest to, że punkty doświadczenia są nabijane praktycznie za wszystko, a nie jedynie za zabójstwa, dzięki czemu każdy ma szansę na rozwój postaci. Najlepsze jest to, że jeśli zapomnicie na chwilę o tym, by znaleźć się na czele listy zabójców i nie będziecie obsesyjnie starali się kogoś zastrzelić, to znajdziecie dla siebie wiele nisz do zdobywania doświadczenia. Ja wielokrotnie byłem na czele tabeli, choć miałem niewiele trafień, ale przejmowałem punkty na mapie i asystowałem innym graczom. I zawsze mam miejsce w drużynie u znajomych, bo od początku specjalizuję się na bojowego ratownika medycznego.

Od pierwszych rozgrywek w sieci czuć, że poprawiono większość błędów w stosunku do Bad Company 2. Odległość od celu ma większe znaczenie i trzeba brać poprawkę na tor lotu pocisku, więc trzeba pokłonić się nad takimi wyczynami jak strzał w głowę z 636 metrów w betatestach. Grafika mimo wszystko jest ładniejsza od tej z BC2, a otoczenie sypie się na większą skalę. Na zurbanizowanych mapkach trwa prawdziwa wojna. Po kilkunastu minutach z miasta pozostaje ruina. Wielokrotnie widziałem graczy, którzy uciekali do budynków przed gradem kul, ale po chwili nic nie pozostawało z ich bezpiecznego schronienia. Naturalnie można doczepić się do jakości niektórych tekstur, które w dodatku czasem bardzo widocznie się doczytują, ale mapy są ogromne, choć to i tak nic w porównaniu z tymi z wersji pecetowej. Nie występują tu problemy znane z M.A.G., respawn pozwala natychmiast wrócić na pole walki, bezpośrednio do swojego oddziału. Polecam wybierać tych graczy, którzy akurat leżą, by nie

Podoba mi się, że DICE nie zmniejszyli poziomu trudności, a na dobrą sprawę jeszcze wyżej podnieśli poprzeczkę. A przy okazji mieli kilka genialnych pomysłów

zginąć w momencie powrotu, co przytrafiało mi się wielokrotnie. To trudna, wojenna zawierucha, nie zapominajcie o tym. W żadnej innej grze nie dzieje się tak wiele w jednym momencie; przelatują samoloty, helikoptery, czołgi demolują otoczenie, gracze dokonują desantu z łodzi, w każdej części mapy trwają działania wojenne. Pojazdów trzeba się długo uczyć, choć czołgi wydały mi się trochę zabawkowe. Na szczęście pilotowanie myśliwców to nadal wyzwanie dla prawdziwych orłów. Stopień trudności jest podobny do tego z Battlefield 1943, więc warto wyspecjalizować się, by niepodzielnie rządzić w powietrzu.

Podoba mi się, że DICE nie zmniejszyli poziomu trudności, a na dobrą sprawę jeszcze wyżej zawiesili poprzeczkę. A przy okazji mieli kilka genialnych pomysłów. Battlelog to taka mała rewolucja. Złośliwi mogą powiedzieć, że nie ma tu nic ponad to, co widzieliśmy na stronach Bungie i Guerrilla Games. To nieprawda. Dodano opcje społecznościowe, których nie było w serwisach o Halo i Killzone. To taki efpeesowy Facebook, można tu klikać „lajka", rozmawiać ze znajomymi (chat głosowy), komentować, tworzyć klany itp. Wprowadzono także dużo bardziej zaawansowane monitorowanie statystyk, więc spodziewam, że w nocy będziecie grali, a w dzień (w pracy/szkole) sprawdzali i porównywali osiągnięcia. Wszystko to za darmo w przeciwieństwie do Modern Warfare 3. I tak najlepszy jest pomysł z serwerami; można szukać takich z własnymi znajomymi, z najszybszym przesyłem danych albo ustalać swoje ulubione, czy też klasycznie wyszukiwać spotkania. Poza tym postawiono na jeszcze większy indywidualizm postaci, nie tylko kosmetyczny, gdyż kolorystyka kamuflaży faktycznie ma znaczenie, choć nieco przesadzono z ulepszeniami broni, bo na wyższych poziomach łatwo pogubić się w tonach dobytku, czy modyfikacjach pojazdów.

Nieuleczalny CODoholizm

Gdybym miał oceniać B3, porównując wersję PC z PS3 i X360, ocena musiałaby być niższa. Zbyt długo karmiono nas fotorealistycznymi zwiastunami, by teraz gracze bez problemu przełknęli słabszą grafikę. Crytek zastosował sprytniejszy patent ze swoim Crysis 2. W dniu premiery wszystkie wersje wyglądały podobnie, o co mieli żal posiadacze najmocniejszych komputerów. Kilka tygodni później pojawiła się aktualizacja, która na PC wystrzeliła grafikę w kosmos. Tylko że wszyscy już skończyli grać i konsolowcy nie rozpalili stosów. W przypadku B3 wiele osób czuje się oszukanych, że na konsolach gra nie wygląda tak obłędnie jak na PC. Ja po prostu cieszę się z przemiodnego multiplayera, bo w czasach dominacji Call of Duty nadal można zagrać w coś zupełnie innego. Tylko szkoda, że singleplayer i koop nie powstał w oparciu o tak dobre pomysły. //**Fax**

WIZUALNA ORGIA... NA PECECIE

GULASH: Nie czarujmy się – nasze konsole mają już po pięć latek na karku i nie można spodziewać się cudów, jakie możliwe są na pecetach z samą tylko kartą graficzną kosztującą tyle, co combo PS3+X360. Nie można też mieć żalu do DICE, że pierwsze trailery i fragmenty gry pokazywali w najlepszej jakości – każdy zachwala swój produkt jak może. Musimy więc przełknąć fakt, że konsolowy BF3 zwyczajnie przegrywa z pecetowym na każdym polu. Kampania singlowa to wprowadzenie do wspaniałego multi, przyjemne i miejscami interaktywne demo audiowizualne dla dużej plazmy i wypasionego systemu 5.1. Gra jest trochę przehype'owana i nie ma ponownego nadejścia mesjasza, ale jeśli gracie w multi, BF3 to inwestycja na dwa lata. Single **7/10** // Multi **9/10**

HEAVY RAIN

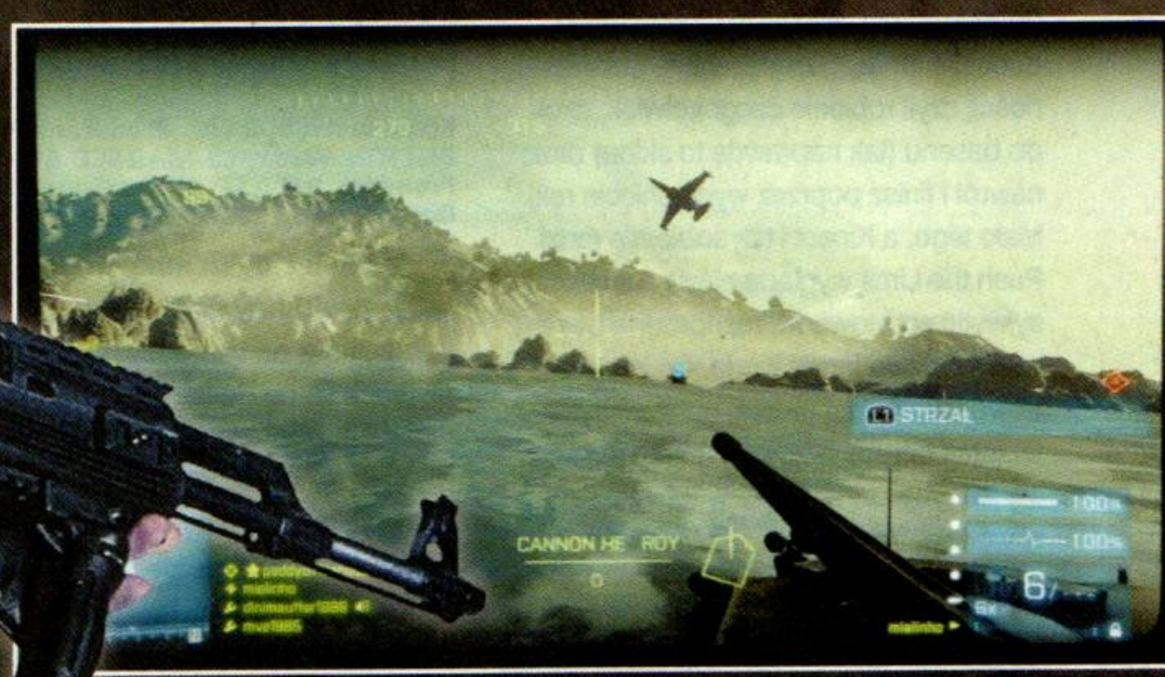
Zdążyłem przyzwyczaić się do skryptowanych sekwencji w strzelaninach, ale nadal nie mogę zrozumieć dlaczego są one tak idiotycznie zaprojektowane. Tym bardziej, że sporo deszczu spadło od czasu premiery Heavy Rain. Jeżeli wspinam się po wagonach metra, to chciałbym nacisnąć strzałkę w górę, a walcząc wręcz chętnie pokręciłbym gałkami w stylu Street Fighter. Nie chodzi mi o tak przegięte fragmenty rozgrywki, jak golenie się w Heavy Rain, ale w Battlefield 3 nikt nie miał pomysłu na ich zaprojektowanie, poza tym, że miało być w stylu Call of Duty. I prawie jest. Łącznie z oczekiwaniem aż ktoś otworzy drzwi, bo obładowany granatami i silnikiem Frostbite 2.0 żołnierz nie potrafi ich pociągnąć z buta. Może to taki kulturalny typ, który zawsze przepuszcza kolegów w drzwiach?

OCENA 8.7/10

Grafika 8/10 Dźwięk 10/10 Miód 9/10 Design 9/10

WARTO ZGINĄĆ NA TAKIM POLU BITWY

- Battlelog, multi, polska wersja, muzyka i dźwięk
- Momentami mocno przeciętny singleplayer



POLSKA WERSJA JĘZYKOWA Jest bardzo mocna i bardzo dobra. Żołnierskie teksty rządzą, ale uszy nie więdną. W tłumaczeniach zdarzają się jednak dziwne wpadki. Choćby w nazwach trofeów i osiągnięć.

Michael Phelps Push the Limit

Konsola X360 **Producent** BLITZ GAMES
Wydawca 505 GAMES **Premiera** JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-2 (4) **Dozwolone od** 12 LAT
Wymaga KINECT

Od pierwszych zapowiedzi próbowałem sobie wyobrazić, jak będę pływał w Push the Limit, ale nic nie przygotowało mnie na tak absurdalne wygibasy przed Kinectem. Phelps to jeden z największych sportowców wszech czasów. Czternastokrotny mistrz olimpijski i dwudziestopięciokrotny mistrz świata uznawany jest za największego pływaka w historii. Teraz możecie zmierzyć się z nim i nie musicie mieć karty pływackiej. Wystarczy machać rękami, udając technikę pływania kraulem. Są dostępne inne style, ale Kinect ich nie odróżnia.

Wyobraźcie sobie, że stoicie w miejscu, lekko pochyleni do przodu i tniecie powietrze zamaszystymi ruchami ramion. Brzmi to idiotycznie, wygląda jeszcze gorzej i jest koszmarnie niewygodne. Kręgosłup szybko mnie rozbolał, a Gulash nie ukrywał swojego rozbawienia i robił kompromitujące zdjęcia, gdy ja i Mielu sprawdzaliśmy lokalny multiplayer. Kinect stara się, ale nie może zabłysnąć na basenie, bo i gracz ma niewiele ruchów do wykonania. Wiecie już o machaniu, dodajcie do tego zagrzewanie publiczności, czyli robienie czegokolwiek, skok do basenu (tak naprawdę to skłon) oraz nawrót i finisz poprzez wyciągnięcie ręki. Mało tego, a Kinect i tak sobie nie radzi. Push the Limit wygląda nieźle – świetne sylwetki sportowców, różnorodne baseny i zaskakująco ładna woda. Co z tego, skoro kariera jest krótka, nudna i wymaga tabletek przeciwbólowych? Nie poczułem się jak ryba w wodzie. //**Fax**

4.6/10

PowerUp Heroes

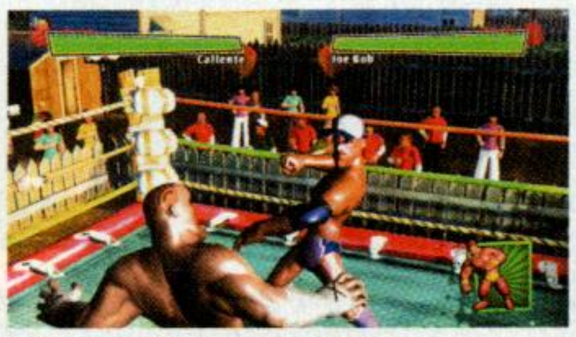
Konsola X360 **Producent** LONGTAIL
Wydawca UBISOFT **Premiera** JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-2 (2) **Dozwolone od** 12 LAT
Wymaga KINECT

Na pewno nieraz widzieliście jak małe dzieci walczą przed telewizorem razem z bohaterami ulubionych kreskówek. Skaczą, machają, kopią i wczuwają się w odgrywanie pojedynków. Teraz mogą wziąć w nich udział.

Na polu walki pojawiają się avatary z Xbox Live, zakute w fachowe zbroje i obdarzone supermocami. Gracze nie tylko mogą pokonać przeciwnika używając piąch oraz kopniaków, ale i kul ognistych, piorunów, laserowych mieczy, czy karabinów maszynowych. Autorzy muszą być wielkimi fanami komiksów, bo nie zapomnieli o cybernetycznych samurajach, demonicznych magach i naukowcach zakutych w najnowocześniejsze pancerze. Widać też wpływy azjatyckie, co przekłada się choćby na tak kultowe ataki jak Kamehameha. Wykonuje się je bardzo intuicyjnie, więc tak jak Goku należy trzymać dłonie z boku ciała, tworząc kulę energii, a następnie wyrzucić je przed siebie. Dotyczy to wszystkich zagrań i pod tym względem PowerUp Heroes mnie kupuje, choć Kinect ma spore opóźnienie, co negatywnie odbija się na dynamice pojedynków.

Podoba mi się, że avatary zdobywają punkty doświadczenia, nowe moce i mogą używać specjałów pokonanych przeciwników. Dobry jest też lokalny i kanapowy multiplayer. Tylko zabrakło pieniędzy, bo to niskobudżetowy projekt. Grafika jest nędzna, choć najmłodsi mogą tego nie zauważyć w bitewnym szale. Ta gra powinna być dostępna w XBLA, a nie sprzedawana w pełnej cenie. //**Fax**

5.8/10



Hulk Hogan's Main Event

Konsola X360(XBLA) **Producent** PANIC BUTTON **Wydawca** MAJESCO GAMES
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2
Dozwolone od 12 LAT **Wymaga** KINECT

Hulk Hogan musi mieć ogromne problemy finansowe, skoro zgodził się na udział w tym projekcie. Terrence Gene Bollea nie ma szacunku dla własnej ksywki. Microsoft powinien wzorem Nintendo wprowadzić program, który stałby na straży jakości gier, bo Kinect zostanie zapamiętany jako kontroler z najgorszymi grami, jakie kiedykolwiek pojawiły się na naszej planecie. Najsłabsza z nich to właśnie Hulk Hogan's Main Event, w której stworzycie własnego zawodnika i wystawicie go w serii pojedynków, mających zapewnić mu wielką sławę. Tyle w teorii, a w praktyce to burda na stadionie, a nie symulator walki. Nie wiem nawet do jakiej platformy porównać grafikę, bo nie wypada już pisać o grach na telefony komórkowe, skoro na systemach Apple i Android można zagrać w Grand Theft Auto III, a na iPhone 4S w Infinity Blade 2. To nie tak, że animacje ciosów są słabe, ich po prostu nie ma. Ludek stoi, ludek ma wyciągniętą dłoń przed siebie. Nie ma nic pomiędzy. W ogóle nic tu nie ma; ciosów, rzutów, aren i zawodników jest mało, Kinect udaje, że działa, a ja udawałem, że grałem, a z frustracji miałem ochotę rozerwać koszulkę. //**Fax**

1.8/10

Czy Wasz trzylatek speak English?

Sesame Street Once Upon A Monster

Konsola X360 **Producent** DOUBLE FINE **Wydawca** WARNER BROS.
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 **Dozwolone od** 3 LAT **Wymaga** KINECT

W recenzji Kinectimals narzekałem jedynie na brak pełnej polskiej wersji językowej. Microsoft nie zatrudnił lektora i dzieci musiały przeczytać i zrozumieć pojawiające się na kilka sekund instrukcje, samouczki oraz cele zadań. W przypadku Once Upon a Monster w ogóle nie można wybrać polskiego języka, co niemalże dyskwalifikuje produkcję Double Fine w naszym kraju.

Szkoda, bo to dobra gra. Dla dzieci i ich rodziców, którzy mogą w dowolnym momencie wskoczyć lub wyskoczyć z rozgrywki (kooperacja jest dostępna jedynie lokalnie). Tyle że dotyczy to przede wszystkim amerykańskich fanów Sesame Street. Polscy miłośnicy Ulicy Sezamkowej, szczególnie kilkuletni, będą mieli problemy ze zrozumieniem zabawnych, ale bardzo specyficznych akcentów postaci. Nawet ja kilka razy nie wiedziałem, czego chce ode mnie sepleniący Elmo. Jeżeli najmłodsi gracze nie uczą się w przedszkolu języka angielskiego, to rodzice będą musieli im pomóc. Gra wypełniona jest scenkami, a rozgrywka zmienia się w okamgnieniu, co za pierwszym razem może zdezorientować Wasze pociechy. Naturalnie różnorodne zadania same w sobie są jak najbardziej zaletą. W trakcie pierwszej historyjki z książki Once Upon a Monster, która trwała mniej więcej pół godziny, grałem na perkusji, tańczyłem, biegałem, przebierałem bohaterów oraz latałem i brałem udział w wyścigach.

MAPETY Starają się pokazywać, co ma zrobić gracz, więc i bez znajomości języka można próbować, ale i tak nieustannie rozmawiają. Gry dla dzieci powinny być tłumaczone.

DOUBLE FINE PRODUCTIONS Podzielili los studia Rare i stali się specjalistami od gier dla najmłodszych. Może w ten sposób zarobią na kontynuację Psychonauts.

W sumie można zagrać w sześć rozdziałów, co niestety przekłada się na bardzo krótki czas zabawy. Napisy końcowe po trzech godzinach? Na usprawiedliwienie Double Fine pozostaje jedynie możliwość powtarzania minigier i zdobywania wszystkich gwiazdek.

Skoro to gra dla najmłodszych, to i Kinect musi wiele wybaczać. I wybacza. Rzucanie śmieciami do koszy Oskara jest bardzo łatwe dzięki systemowi ułatwiającemu celowanie. Z kolei bieg przez las nie zakończy się, jeśli dziecko nie zdąży skoczyć nad ściętym drzewem albo nie kucnie pod konarem. Po prostu zdobędzie mniej punktów, ale gra nie wymierzy żadnej kary. Moim zdaniem to dobre rozwiązanie, choć nie jest to samograj. Część konkurencji – choćby tych instrumentalnych i tanecznych – stawia przed graczem większe wymagania. Ja z kolei od gier dla dzieci wymagam bajkowej oprawy i ciepłego, pozbawionego przemocy świata. Pod tym względem nie mam zastrzeżeń. Gra wygląda bajecznie i najmłodsi polubią się z Ciasteczkowym Potworem i spółką. Gorzej, że rodzice muszą za to zapłacić, a trzy godziny, nawet największych przyjemności, to bardzo mało. Poczekałbym na Once Upon a Monster w dobrej cenie. //**Fax**

OCENA 6.5/10

Grafika 7/10 Dźwięk 6/10 Miód 7/10 Design 6/10

LEPIEJ ŻEBY KTOŚ W DOMU ZNAŁ ANGIELSKI

+ Różnorodność zadań, oczarowuje dzieci
− Brak polskiej wersji, długość rozgrywki

Uwaga, kolejna gra na licencji

Przygody Tintina

Konsola PS3/X360 **Producent** UBISOFT **Wydawca** UBISOFT
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 (4) **Dozwolone od** 12 LAT
Wykorzystuje PS MOVE/KINECT

HADDOCK!?

Przejście trybu dla samotnego gracza zajęłoby więcej niż cztery godziny chyba tylko komuś choremu na narkolepsję. Gra jest łatwa i krótka, wystarcza ledwie na jeden wieczór, a jej oprawa, choć schludna, jest bardzo prosta. Dlatego o wiele lepszym sposobem jej sprzedaży byłaby dystrybucja cyfrowa, bo pełnej ceny pudełkowej zdecydowanie nie jest warta. Sprawę próbuje ratować tryb kooperacyjny, niestety wiele to nie zmienia. Tak jest, on również jest prosty jak konstrukcja cepa i bardzo krótki. Ciekawie jest za to przedstawiony – te poziomy to efekt halucynacji Kapitana Haddocka, dlatego ich klimat jest dość surrealistyczny.

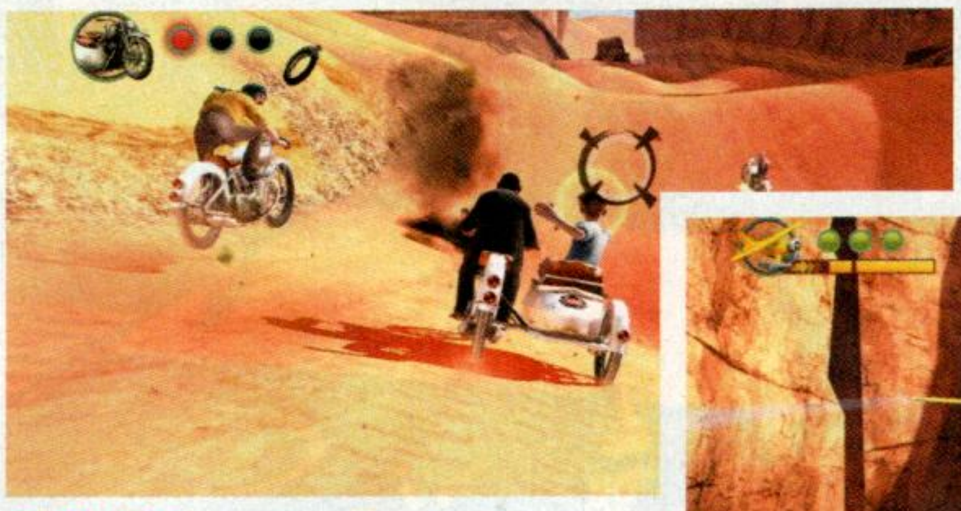
Filmowa adaptacja klasycznego komiksu o przygodach młodocianego reportera trafia właśnie do kin. Nie ma wątpliwości, że film okaże się wielkim sukcesem kasowym – zbyt wielkie nazwiska są wplątane w ten projekt. Jak to w takich przypadkach bywa, do całej tej awantury podłączają się developerzy (w tym przypadku Ubisoft), więc gracze mają możliwość osobistego wskoczenia w portki Tintina i przeżycia jego przygód. Gry na chodliwej licencji, jak doskonale wiecie, rzadko kiedy wybijają się ponad przeciętność. Jak bronią się Przygody Tintina?

Nieskomplikowany...

Budżet, jaki na opracowanie gry dostała wydzielona komórka z Ubisoftu, składająca się w dużym stopniu z weteranów odpowiedzialnych za Beyond Good & Evil, nie był wygórowany. Twórcy wykorzystali go jednak w mądry sposób i stworzyli grę, na którą patrzy się z przyjemnością. Grafika jest prosta i pozbawiona fajerwerków, ale dzięki komiksowej stylizacji nie zwraca się na to właściwie uwagi. Z oprawą dźwiękową – z przyczyn oczywistych – również jest bardziej niż w porządku.

Gwoździem programu jest dwuwymiarowa platformówka, która z miejsca przyniosła mi na myśl pierwsze części Prince of Persia. Tintin, jego piesek Snowy i marudny Kapitan Haddock przemierzają urocze, wielopoziomowe miejscówki ukazane z boku. Skakanie po platformach nie jest specjalnie wymagające, a gra potrafi sporo wybaczyć – nie zrzuci postaci

UWOLNIĆ KAMERĘ **Zdarza się, że gra przechodzi w trzeci wymiar. Nie przypadły mi do gustu te momenty, bo nie potrafiłem przyzwyczaić się do tego, że nie mogę sterować kamerą. Konsola robi to automatycznie.**



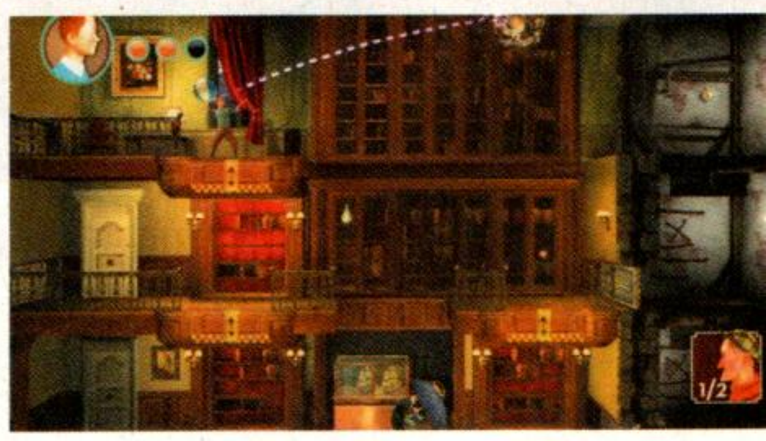
KOZAK **Tintin jest niezłym kozakiem. Większość przeciwników kładzie jednym gongiem, na twardszych potrzebuje trzech-czterech ciosów.**

JESZCZE RAZ **Sekwencje przerywnikowe, tak jak powyższy pościg połączony ze strzelaniem, czy walka na miecze na screenie na dole, powtarzać można w specjalnym trybie wyzwań, a potem śrubować wyniki.**

w czeluść tylko dlatego, że gracz minął półkę o dwa piksele. Nawet jeżeli zdarzy się skusić, to nie ma strachu, checkpointów jest dużo i spaprany skok można niemal natychmiast poprawić. Poziom trudności jest więc niski, by nie powiedzieć: nieistniejący.

Samo skakanie to oczywiście nie wszystko, bo często-gęsto Tintin musi kombinować. Przemieszcza się po planszy korzystając z drzwi, zapadni, wąskich przejść czy innych zjeżdżalni. Jeżeli to okazuje się niewystarczające, do najmniejszych dziur wpycha swojego pieska, którego zadaniem jest szczekanie na szczury (by go nie pogryzły), kopanie przejść i przynoszenie panu kluczowych przedmiotów.

Sprytne korzystanie z przejść jest przydatne nie tylko do pokonywania przeszkód, ale również nieco przygłupich przeciwników. Jeżeli bowiem zajdzie się ich od tyłu, można wykonać błyskawiczny takedown i szybko strażnika wyeliminować. Podejście od frontu jednak nie jest dużo gorszym rozwiązaniem, bo wystarczy kilka plomb, by rozwiązać problem. Szkoda, że jest tylko jeden rodzaj ciosu. W arsenale Tintina jest jeszcze rzucanie przeciwnikom pod nogi bananów czy też nokautowanie ich ciśniętą piłką plażową (zaiste przerażająca broń), śrubą, kubłem i tak dalej. Czasami trzeba kogoś potraktować bananem, aby się poślizgnął i rozbił sobie pancerz, innym razem wrzucić przeciwnikowi na głowę garnek, aby go oślepić i z jeszcze większą łatwością znokautować. Największym „wyzwaniem" są pacjenci z parasolami, które dają im nieśmiertelność. Trzeba ich potraktować rykoszetem, odbijając piłkę od ściany, by trafiła ich w plecy. Miejscami występują ponadto tak



skomplikowane akcje jak zrzucenie komuś na głowę żyrandolu. Właściwie to chyba tyle, walka jest równie banalna co elementy platformowe i rozwiązywanie prostych zagadek.

...samograj

Gra wykorzystuje kontrolery ruchu w minigierkach będących odskocznią od właściwej rozgrywki. Może chodzić tutaj o strzelanie do bandziorów w sekwencjach pościgowych czy pilotaż samolotu. Z racji tego, że elementy te są równie banalne co reszta gry, ciężko było spaprać kwestię rucholerów i do tego aspektu gry zastrzeżeń nie mam. Do jakich mam? Do tej prostoty właśnie i wciąż powtarzających się mechanizmów oraz pomysłów na przeszkody. Sprawiają one, że doświadczony gracz nie ma czego tutaj szukać. To produkt dla dzieci lub osób, które nigdy nie grały. Przetestowałem Tintina na pociechach i bawiły się dobrze, jednak nie tak dobrze jak przy serii LEGO. Gry Traveller's Tales to lepsza inwestycja. //**Sasori**

KRÓTKA, A I TAK ZIEWAŁEM

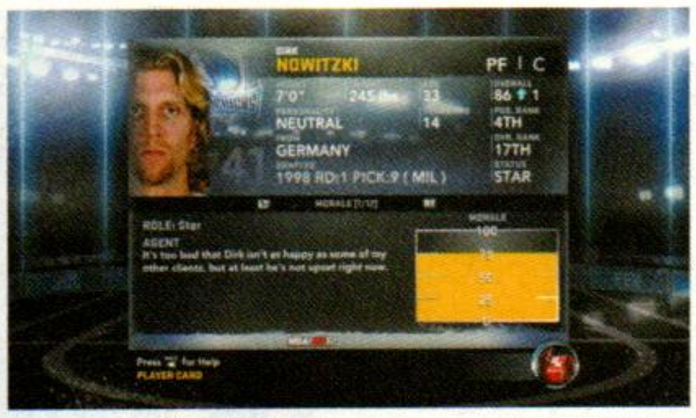
MIELU: Nie oglądałem jeszcze Tintina, ale recenzenci narzekają, że Spielberg powtarza się i zwyczajnie przynudza. Być może, niedługo przekonam się sam, na razie nudziłem się grając w Przygody Tintina. Że to gra dla dzieci, a nie dla mnie? Po pierwsze przy LEGO bawię się doskonale, a po drugie, wcale nie taka znowu dla dzieci, bo PEGI wlepiło jej „dwunastkę". Krótka, bardzo łatwa, nijak ma się do gier Traveller's Tales, w które można grać tygodniami. **5/10**

OCENA **4.9/10**

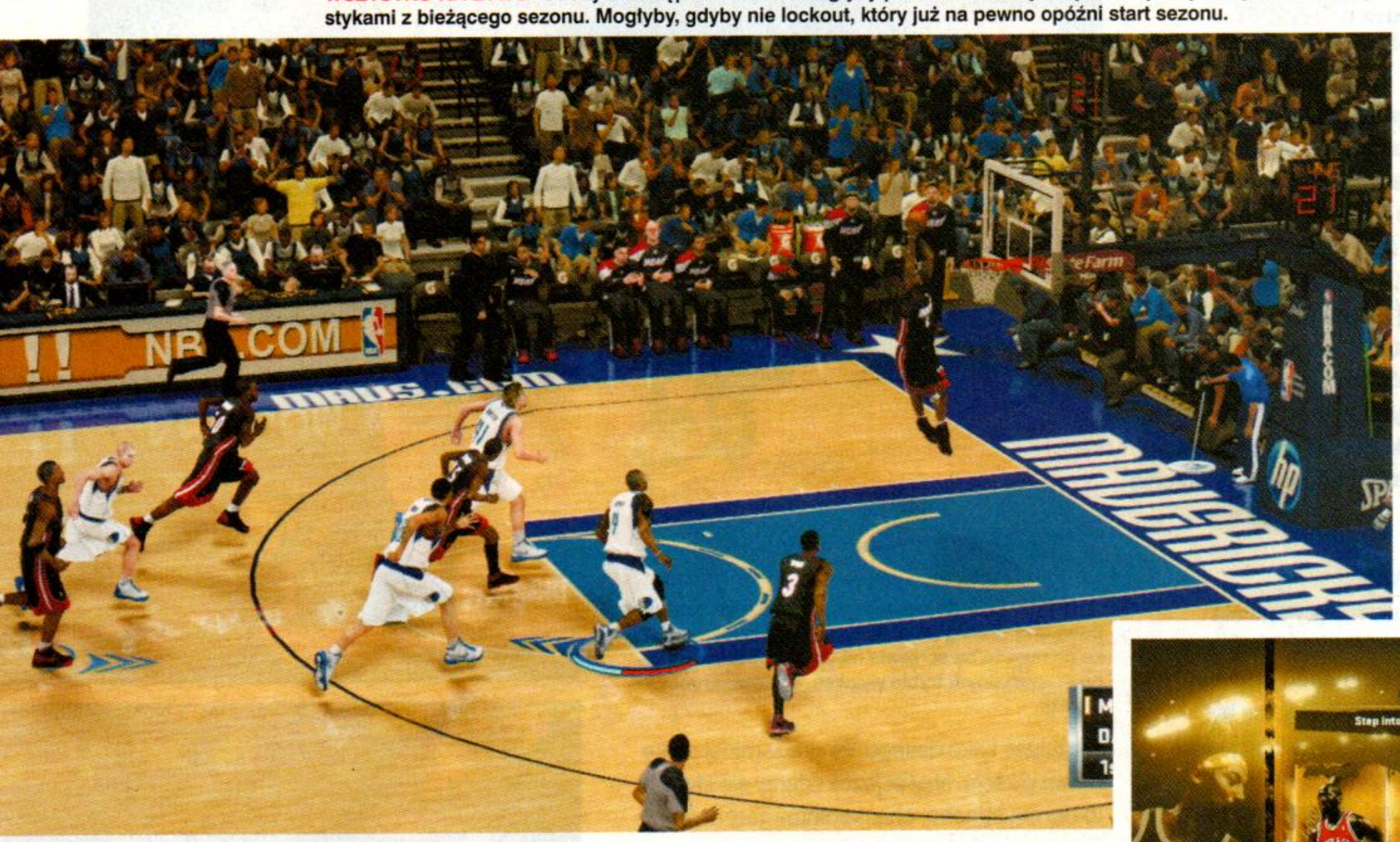
Grafika 6/10 **Dźwięk** 7/10 **Miód** 4/10 **Design** 4/10

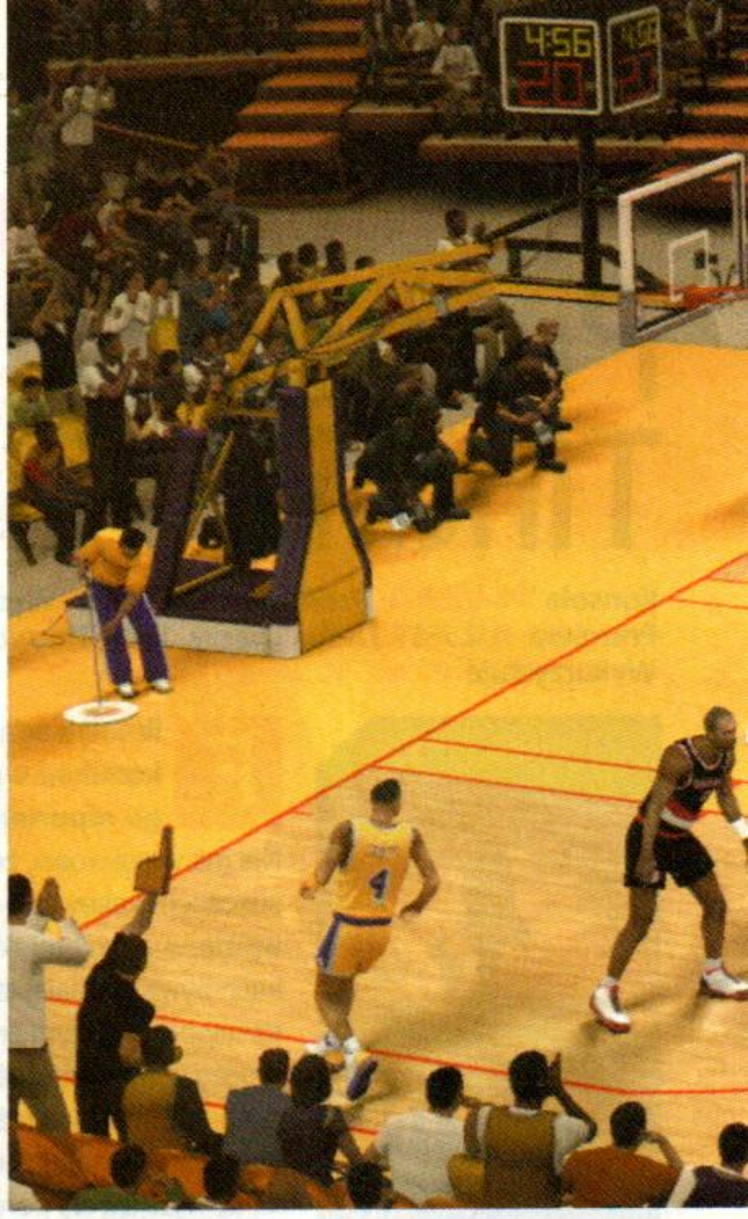
WYBACZ, TINTIN, JEST MULTUM LEPSZYCH GIER

+ Przystępna dla młodszych
– Banalna dla starszych



WSZYSTKO NA ŻYWO **Osoby z dostępem do sieci mogłyby ponownie cieszyć się autentycznymi wynikami i statystykami z bieżącego sezonu. Mogłyby, gdyby nie lockout, który już na pewno opóźni start sezonu.**





ZŁY, ZŁY LOCKOUT **W tegorocznej edycji nie pojawią się chociażby pierwszoroczniacy wybrani w drafcie. Ponadto wydawca nie dostał zgody na reklamowanie gry podobiznami obecnych koszykarzy – mając jednak na okładkach Jordana, Birda i Magica, nie był to chyba problem.**

Przy tej grze można popłakać się ze wzruszenia

NBA 2K12

Konsola PS3/X360 **Producent** VISUAL CONCEPTS **Wydawca** 2K GAMES **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-4 (10/30) **Dozwolone od** 3 LAT **Wykorzystuje** PS MOVE

Zazwyczaj gry sportowe nie kojarzą się z tego typu emocjami i uczuciami, ale jeśli kochacie koszykówkę i miło wspominacie dawne czasy i zawodników, którzy wtedy byli gwiazdami ligi, nie ma szans, żeby NBA 2K12 nie poruszyło Was choć odrobinę. A to dlatego, że zawarto tu historyczne mecze z udziałem piętnastu największych gwiazd NBA na przestrzeni ostatnich pięćdziesięciu lat. Nie bez kozery gra ukazała się zresztą w trzech wariantach okładkowych: z Michealem Jordanem, Magikiem Johnsonem i Larrym Birdem. Szkoda, że tych okładek nie ma piętnastu. Z racji wieku, moja pierwsza fascynacja NBA przypadła na końcówkę ery wielkich Bullsów i ich pojedynki z Utah Jazz. W grach zawsze wybierałem tych drugich, dlatego możliwość ponownego poprowadzenia Jazzmanów tak bardzo przypadła mi do gustu. Stockton, Malone, Hornacek, Russel, Ostertag... naprawdę, przez chwilę znów poczułem się jak dzieciak. Dzięki doskonałej stylizacji i prezentacji meczów historycznych, a także pieczołowicie przygotowanemu komentarzowi, można niemal przenieść się w przeszłość. Dla każdego inny okres może okazać się tym magicznym, ale na szczęście jest w czym wybierać. Poza wspomnianymi nazwiskami, znajdziecie tu Wilta Chamberlaina, Kareema Abdul-Jabbara, Patricka Ewinga, Scottiego Pippena i jeszcze paru innych.

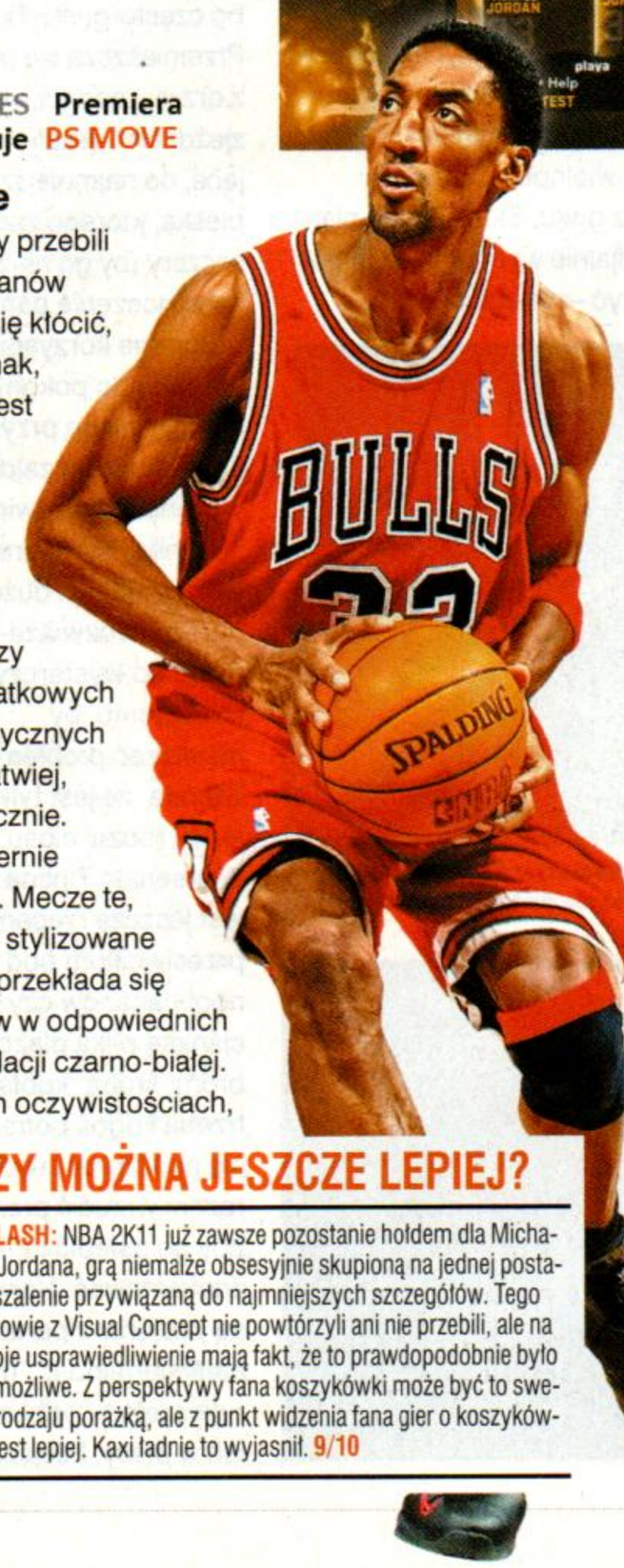
Only once in a lifetime

Czy wynika z tego, że autorzy przebili pod względem pożywki dla fanów poprzednią edycję? Można się kłócić, niżej podpisany twierdzi jednak, iż mimo wszystko nie. Fakt, jest teraz wszystkiego więcej, ale przez to rozmieniono się trochę na drobne. By odkryć poszczególne drużyny (mam na myśli te historyczne składy), wystarczy wygrać dany mecz, bez dodatkowych wytycznych opartych na faktycznych wynikach i rekordach. Jest łatwiej, ale tak jakoś... mniej autentycznie. Będziecie zaskoczeni, jak wiernie oddano poszczególne epoki. Mecze te, jak zresztą wszystkie w grze, stylizowane są na relacje telewizyjne, co przekłada się na różne filtry i palety kolorów w odpowiednich dekadach. Poczynając od relacji czarno-białej. Już nie wspominając o takich oczywistościach, jak historycznie adekwatna długość spodenek.

It's game time!

Wiem, że trochę się rozpisałem na temat w sumie mało kluczowy, dlatego szybciutko przechodzę do mięska czyli rozgrywki. Czy wiele się zmieniło? Nie, ale też nie miało prawa się zmienić, gdyż wszystko było praktycznie idealne już poprzednim razem. Przemodelowano funkcje przycisku Y/trójkąta, który teraz pozwala na szerszą gamę ruchów pod koszem. Na opanowanie wszystkich związanych z tym niuansów potrzeba troszkę czasu, ale to bardzo dobrze, że nie zaserwowano nam identycznego sterowania, co rok temu. Trochę utrudniono krycie, które już wcześniej nie było proste. Nadążenie obrońcą za przeciwnikiem przychodzi z większym trudem i nie można ciągle trzymać lewego spustu. Wciąż jednak nie rozwiązano okazjonalnych problemów z perspektywą, kiedy wydaje się, iż stoimy idealnie na drodze przeciwnikowi, a ten w jakiś niewyjaśniony dla naszego oka sposób przebiega bez problemu obok. Nie pomogło nawet lekkie podniesienie kamery.

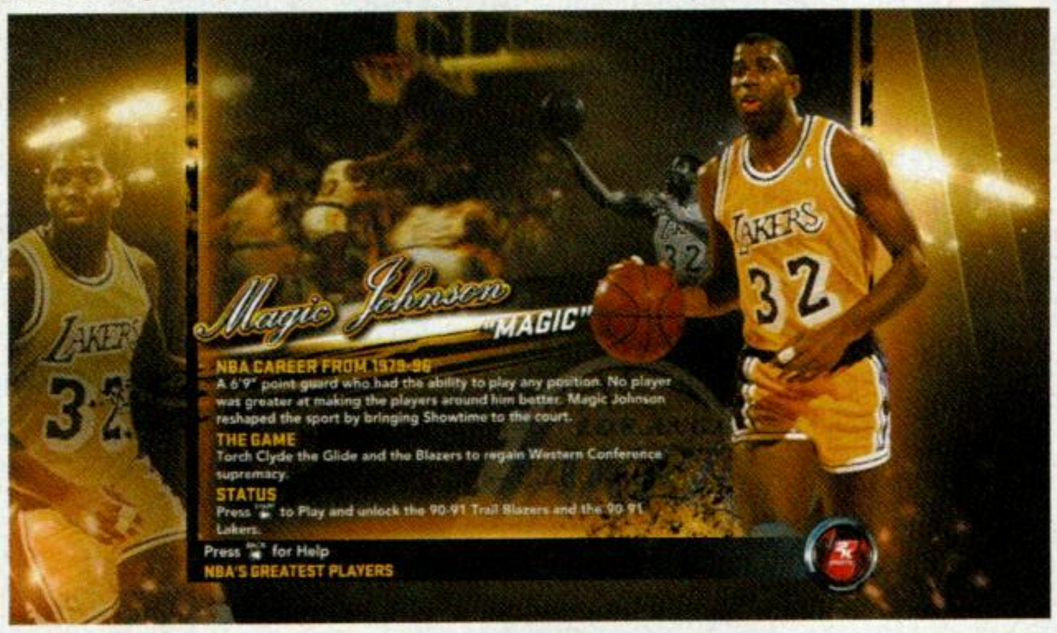
Popracowano także nad sztuczną inteligencją, dzięki czemu mecze z konsolą potrafią nieraz być tak samo emocjonujące, jak z żywym przeciwnikiem, między innymi dlatego, że konsoli także przytrafiają się błędy. Widać także, że SI uczy się typowych zagrywek gracza i nie da się przez cały mecz korzystać z jednego czy dwóch schematów akcji. Nie to, żeby takie przypadki miały miejsce w ubiegłorocznej edycji, ale chcę podkreślić, że nie spoczęto na laurach i starano się udoskonalić doskonałe.

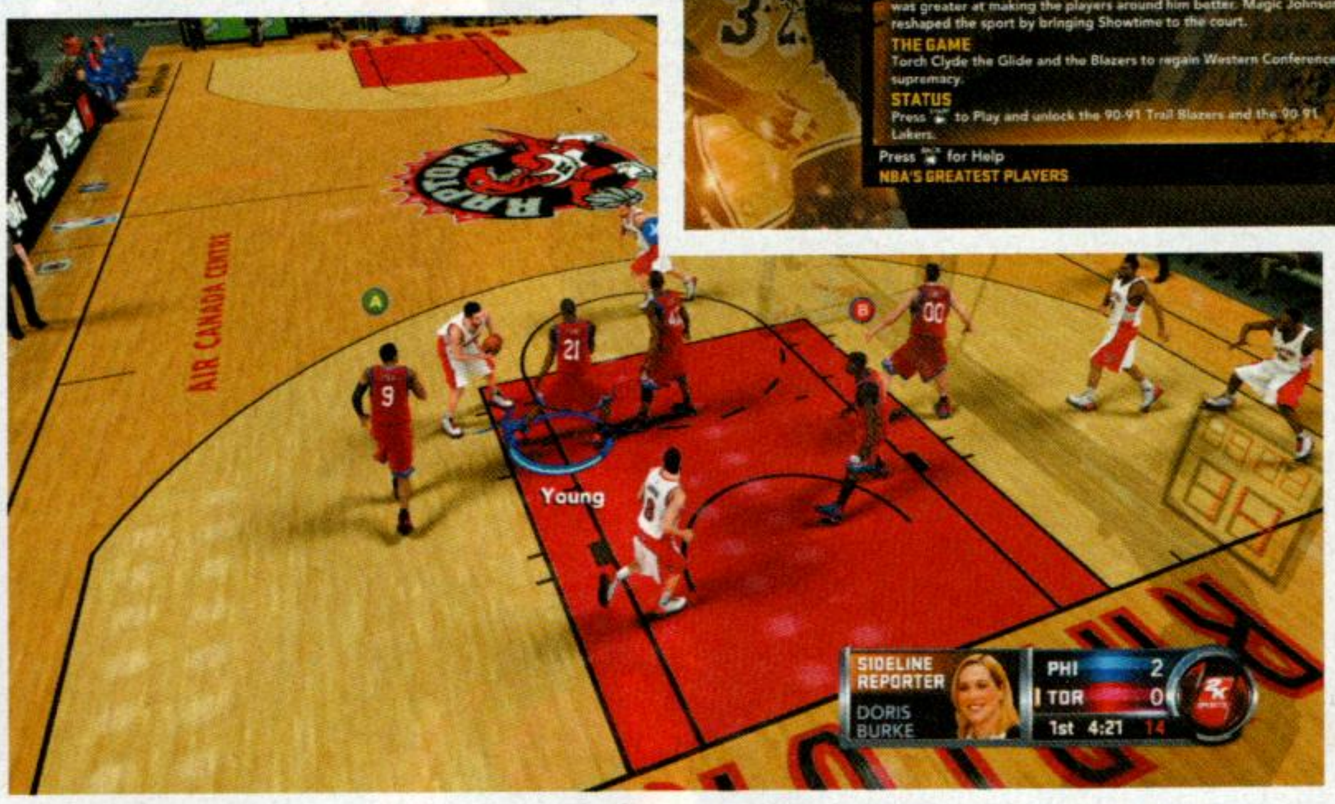


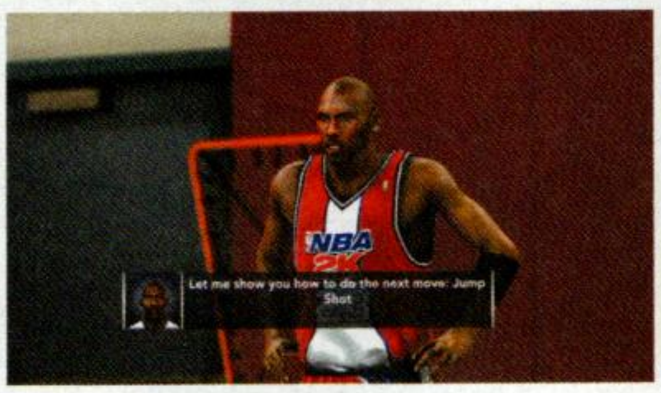
CZY MOŻNA JESZCZE LEPIEJ?

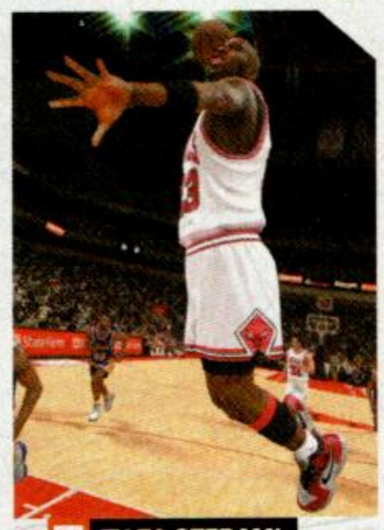
GULASH: NBA 2K11 już zawsze pozostanie hołdem dla Michaela Jordana, grą niemalże obsesyjnie skupioną na jednej postaci, szalenie przywiązaną do najmniejszych szczegółów. Tego panowie z Visual Concept nie powtórzyli ani nie przebili, ale na swoje usprawiedliwienie mają fakt, że to prawdopodobnie było niemożliwe. Z perspektywy fana koszykówki może być to swego rodzaju porażką, ale z punkt widzenia fana gier o koszykówce jest lepiej. Kaxi ładnie to wyjasnił. **9/10**

MAŁE, A WKURZA Prezentacja zawodnika meczu zalicza w tym roku mały minus. W powtórkach słychać publikę, a nie specjalnie dobraną muzykę. Może patch to zmieni.









NBA 2K12 dowodzi, że wciąż można w temacie wiele poprawić, ale często ogranicza twórców sprzęt. Mam tu na myśli przede wszystkim powtórki między kwartami, którym zdecydowanie przydałoby się więcej klatek animacji. Generalnie postęp graficzny w tej części jest minimalny. Zawodnicy wyglądają równie dobrze co w poprzednio, twarze dalej zbyt często przypominają bardziej karykatury niż podobizny i chyba tylko trenerzy zyskali na jakości wykonania. Tyle, jeśli chodzi o to, co można zobaczyć na obrazkach. Zauważalna jest za to poprawa animacji, szczególnie podczas wsadów. Wyglądają one o wiele płynniej i naturalniej, a kontakt piłki i rąk zawodnika z obręczą nie budzi już żadnych zastrzeżeń. Nie wspominając o tym, że samych animacji jest o wiele więcej, szczególnie kiedy popatrzymy na legendy NBA. Każdy koszykarz – na tyle, na ile potrafię to ocenić – porusza się jak żywy.

Muszę pochwalić, i czynię to z prawdziwą przyjemnością, ścieżkę dźwiękową edycji 2K12. Chętnie dołożyłbym do niej ulubione kawałki sprzed roku, ale i tak jest rewelacyjnie. Bardzo spodobała mi się taka tendencja, iż podczas meczy przygrywa klasyczny dla tej dyscypliny hip-hop i rap, ale już w menusach trafiają się kawałki inne gatunkowo, chociażby popowe. Uszy nie mają szans się nudzić

Czy wiele się zmieniło? Nie, ale też nie miało prawa się zmienić, gdyż wszystko było praktycznie idealne już poprzednim razem

Chris „The Magician" Janicki

Tak nazywa się zawodnik w trybie My Player, którym wyruszyłem na podbój NBA z galerią chwały jako ostatecznym celem, majaczącym na horyzoncie. Rok temu opcja ta nieco mi umknęła, przesłonięta tymi wszystkimi wspaniałościami związanymi z Jordanem. Teraz wprawdzie mamy mecze wielu legend koszykówki, ale to summa summarum „tylko" piętnaście meczy do wygrania. Dlatego też więcej uwagi można poświęcić opcji My Player, którą dość znacząco ulepszono. Prawdę mówiąc, po prostu start kariery stał się nieco łatwiejszy, ale w tym konkretnym przypadku to zmiana pozytywna. Nie trzeba już rozgrywać meczy w podrzędnych rozgrywkach; jeden mecz pokazowy, potem draft i rozmowy z przedstawicielami klubów, i voila, NBA wita! Również początkowe statystyki gracza są nieco wyższe. Zostanie największą gwiazdą ligi to wciąż wyzwanie, ale zrezygnowano z trudnych początków, które mogły mniej cierpliwych szybko zniechęcić. Ja to kupuję.

Jeżeli zaś chodzi o drugi główny tryb rozgrywki, Association, to poza jedną kluczową nie zanotowałem wielu zmian. Teraz prowadzić zespół można nie tylko offline, ale także w sieci! W ten sposób każda z trzydziestu drużyn w lidze prowadzona jest nie przez konsolę, a przez jednego z graczy. Można powiedzieć, że to w pewnym sensie sieciowy multiplayer dla trzydziestu osób.

Na tronie

NBA 2K11 było niesamowitym skokiem jakościowym i jednocześnie szokiem, że gra video może tak wiernie symulować jakąkolwiek dyscyplinę sportu. Nie tylko ja uważam, że była to najlepsza gra sportowa wszech czasów. Była, bo 2K12 obiektywnie rzecz ujmując stawia poprzeczkę jeszcze wyżej. Więcej zawartości, lepsza animacja, więcej smaczków dla fanów i mniej i tak nielicznych niedociągnięć. Otrzymuje jednak ode mnie odrobinę niższą notkę, gdyż zwyczajnie zbyt dużo zawdzięcza części poprzedniej. Niech Was to jednak nie odstrasza od zakupu. Przynajmniej przez najbliższy rok lepszej sportówki nie uświadczycie. //**Kaxi**

OCENA 9.2/10

Grafika 9/10 **Dźwięk** 10/10 **Miód** 10/10 **Design** 10/10

PONOWNIE NAJLEPSZA

+ Najlepsza symulacja basketu, legendarni gracze, otoczka

– 2K11 było pomnikiem dla MJa, skok jakościowy skromniejszy

TY ZA STERAMI

W głównym tekście wspomniałem o opcji My Player. Warto szerzej zareklamować ją tym, którzy z serią jeszcze nie mieli styczności. Najprościej mówiąc jest to kariera jednym, stworzonym od postaw zawodnikiem. Początki w NBA są trudne i wchodzi się na parkiet tylko na kilka minut, resztę meczu oglądając z ławki lub symulując grę do momentu następnej zmiany. Występ gracza jest na bieżąco oceniany, a niemal każde zagranie zwiększa lub zmniejsza pulę punktów, za które między meczami można podnosić statystyki. Warto zaznaczyć, że w tym trybie kamera umiejscowiona jest za tablicami, tak jak to wyglądało u początków serii. Do tego dochodzą wywiady pomeczowe, które mają wpływ na popularność gracza w zespole, lidze i wśród kibiców, a także negocjacje kontraktów. Jest więc co robić. Polecam rozpoczęcie kariery kilkakrotnie, za każdym razem na innej pozycji. Zupełnie zmienia to obraz gry.

Naughty Dog znowu to zrobili. Czy ktoś ich zatrzyma?

Uncharted 3 Oszustwo Drake'a

Konsola PS3 **Producent** NAUGHTY DOG **Wydawca** SONY **Premiera** JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-2 (10) **Dozwolone od** 16 LAT **Wykorzystuje** 3D

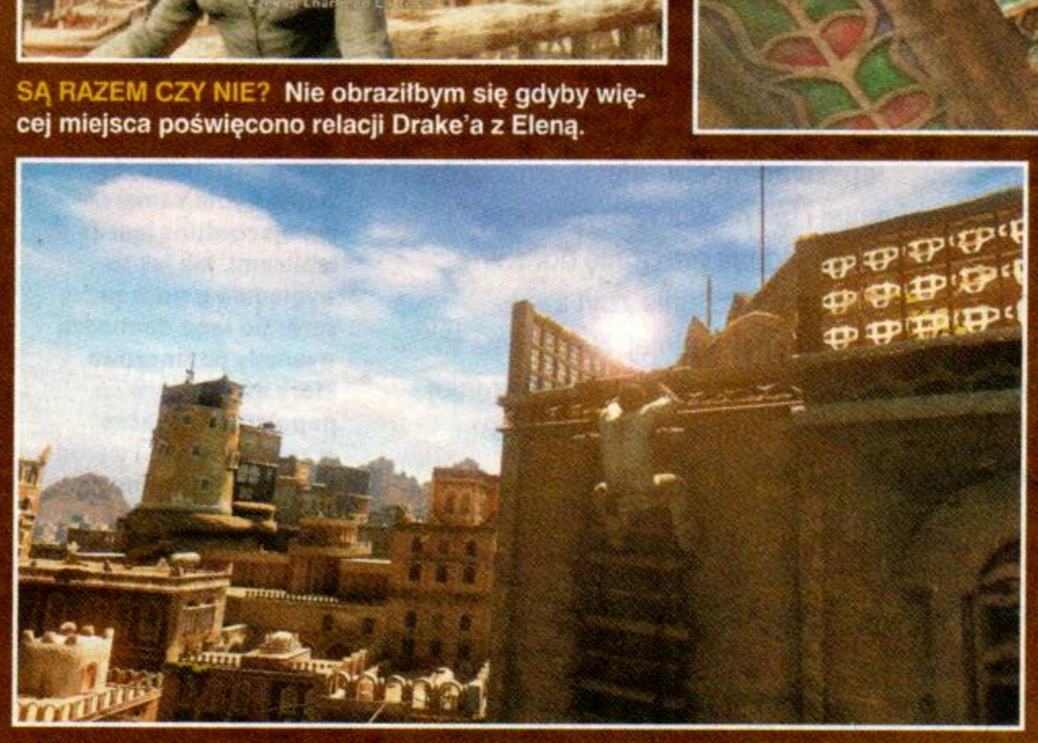
Kogo oszukał Drake? Na pewno nie wiernych fanów serii Uncharted. Jego najnowsze przygody nie zawodzą, ale nie czarujmy się, nie było najmniejszych przesłanek, że Naughty Dog spieprzą sprawę. Może inni ludzie osiedliby na laurach po stworzeniu gry, która dostała liczne nagrody oraz wiele maksymalnych ocen, ale nie ekipa z Santa Monica. Oni pracując nad dwójką crunchowali (praca po kilkanaście godzin, również w weekendy) przez ROK. Jeśli to nie mówi, że są megazajawkowiczami, to nie wiem, co innego mogłoby.

W jednym z filmów z produkcji znajdujących się na płycie z Uncharted 3, pracownicy Naughty Dog opowiadają, który moment z pierwszej części podobał im się najbardziej. To scena nad wodospadem – bohater wspina się po kamiennych kolumnach wystających z wody i strzela do bandziorów, a nagła eksplozja wyrzuca w powietrze ciężarówkę stojącą nad przepaścią. Auto spada w przepaść, ale zatrzymuje się na kolumnach tak, że można po nim przejść dalej. Twórcy gry chcieli, by cała druga część była jak ten fragment – poskryptowana, widowiskowa, zaskakująca. Żeby były w niej elementy, jakich próżno szukać w innych grach. Efekt? W Uncharted 2: Among Thieves znalazły się między innymi wspinaczka, strzelanie i bieganie po wagonach pędzącego pociągu, a także wymiana ognia w walącym się budynku. Wizualnie szokujące, od strony technologicznej te fragmenty musiały być koszmarnie trudne do zrobienia. I co po takich szaleństwach zrobiła ekipa z Kalifornii? Oczywiście postanowili dokręcić sobie śrubę i rozwinąć te patenty w trzeciej części. Chcieli sprawdzić sami siebie, a wyszło tak, że ponownie podnieśli poprzeczkę całej branży.

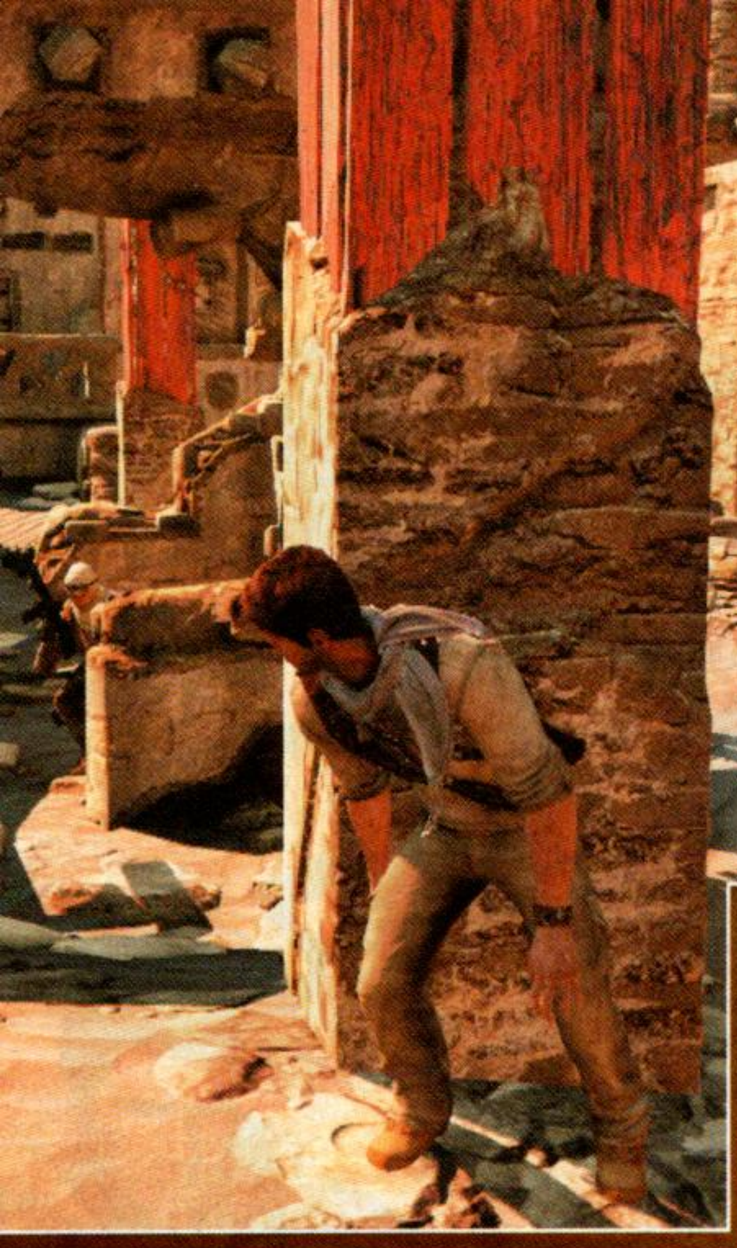
Bohater sponiewierany

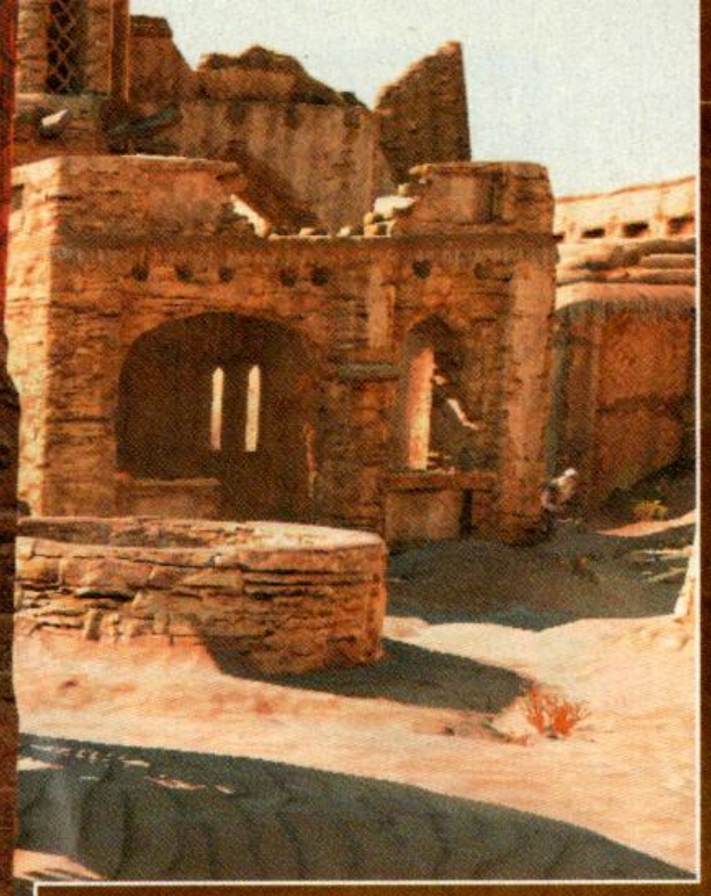
Wymyślili na przykład, że w trzeciej części Drake będzie walczył na łódce kołyszącej się na falach w trakcie sztormu. Tyle że ruch oceanu nie jest pieczołowicie przygotowaną, zapętloną animacją, a konsola na bieżąco przelicza zachowanie fal i w zależności od tego kołysze łajbą. Naughty Dog nie musieli się z tym męczyć, ale zdecydowanie nie należą do ludzi lubiących łatwe rozwiązania. Spróbujcie w takich warunkach przykleić się do osłony i wychylić na moment, by przycelować i zasadzić headshota. Strasznie trudne, zwłaszcza że realistyczna fizyka swoje robi i przeciwnicy nie stoją twardo na nogach, tylko miota nimi na różne strony, gdy mocniej buja. To samo dotyczy Drake'a – nie da rady skleić się do murka na stałe, każda większa fala szarpie łódką tak, że bohater wypada zza osłony, ku zdumieniu gracza.

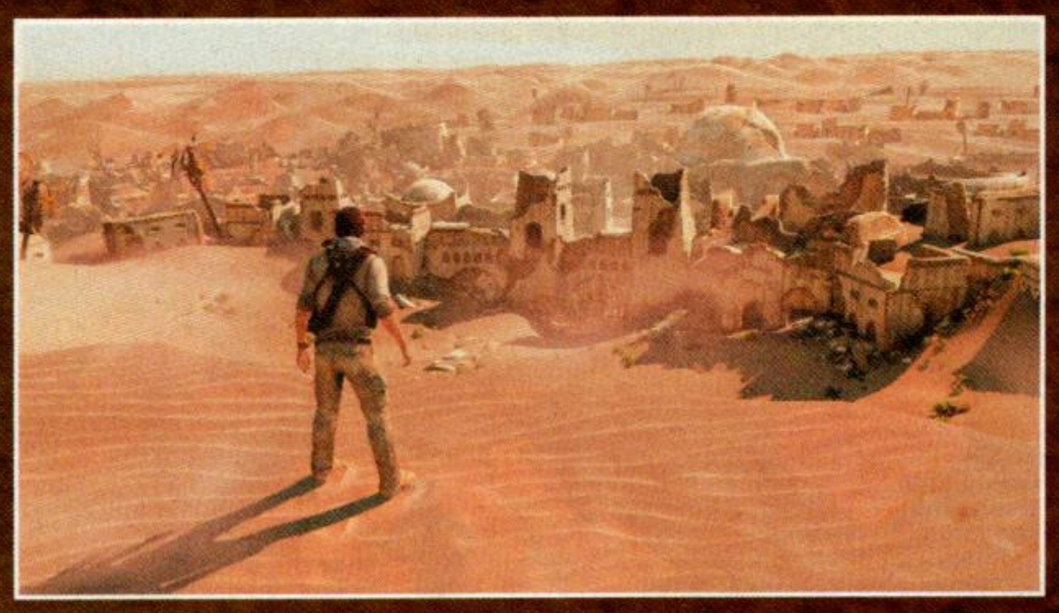
SĄ RAZEM CZY NIE? Nie obraziłbym się gdyby więcej miejsca poświęcono relacji Drake'a z Eleną.



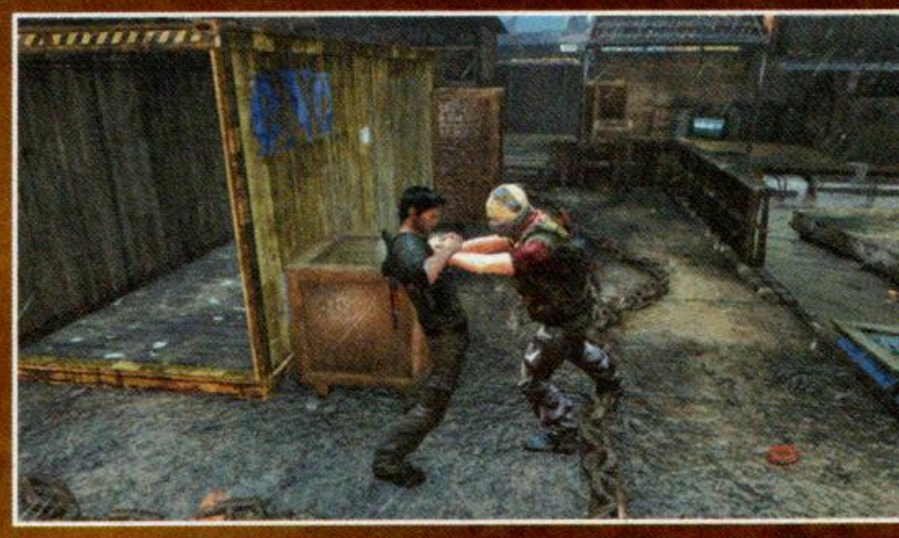
ZAPIERA DECH Kamera potrafi niespodziewanie bardzo daleko odjechać, pokazując np. panoramę miasta. Drake wygląda wtedy jak mała kupka pikseli. Robi ogromne wrażenie, no nie można się tym nie zachwycić.



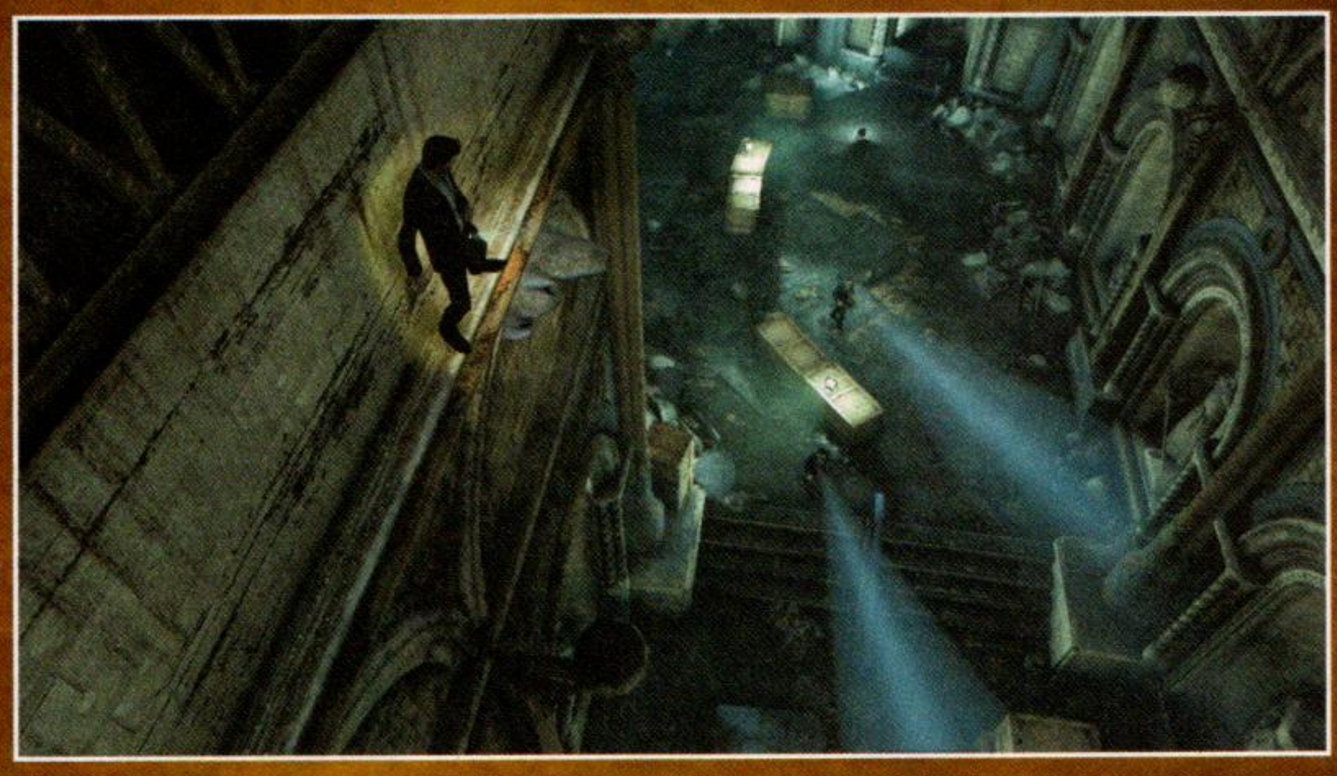




AR-RAB AL-CHALI Wysyłanie Drake'a na pustynię było sporym ryzykiem. Z jednej strony wyzwanie technologiczne. Z drugiej, autorzy chcieli, żeby gracz czuł przez jakie męki przechodzi bohater. Mniej cierpliwi mogą odłożyć pada, ale nie róbcie tego, zmuście się i Nate'a do jeszcze jednego kroku.



FAJTER Czasami do akcji wkraczają dwumetrowe kolosy i z nimi walczy się trudniej. Łapią Drake'a za fraki, biją z główki. Robi się gorąco, gdy jeszcze mają wsparcie w postaci kilku kumpli.



Tego nie da się przewidzieć, a goście z shotgunami bezlitośnie wykorzystują takie sytuacje i faszerują Nathana ołowiem. Tak jak nie przewidziałem, że będę zmuszony skakać z jednej łajby na drugą. A później robi się jeszcze ciężej, bo trzeba strzelać do piratów przyczajonych na statku płynącym obok. Traficie? Życzę powodzenia.

Często należy kogoś gonić przeskakując z budynku na budynek, albo uciekać – bohater biegnie wtedy w stronę ekranu, ale w odróżnieniu od takich scen w innych grach tu często porusza się podłoże. Na przykład taka scena: na dach, na którym stoi Drake, przewraca się wielka kamienna wieża. Trzeba wiać, ale ten dach też się zapada, więc bohater chwieje się, z trudem oddaje skoki, desperacko próbując uciec.

Była w Among Thieves scena z pędzącymi ciężarówkami. Gracz miał za zadanie przeskakiwać na kolejne i w międzyczasie walczyć z uzbrojonymi zbirami. Kto powiedział, że poziomy w platformówkach powinny być statyczne? W „trójce" też jest coś w tym stylu i wciąż robi to kolosalne wrażenie. Uncharted 3 jest jeszcze większą jazdą bez trzymanki niż część druga, a twórcy gry pakują Drake'a w tak absurdalne sytuacje, że już dawno powinien zginąć. Trzeba przeskoczyć z pędzącego konia na ciężarówkę? Nie ma sprawy. Z samochodu na koło startującego samolotu? Robi się. Podobała Wam się wspinaczka po pociągu w „dwójce"? Jeśli widzieliście zwiastuny Oszustwa Drake'a, to pewnie już wiecie, jak to przebili, ale jeżeli trzymaliście się z dala od wszelkich trailerów, to przygotujcie się na ciężki szok. Tego lotu nad pustynią nie da się zapomnieć.

Uncharted 3 jest jeszcze większą jazdą bez trzymanki niż część druga, a twórcy gry pakują Drake'a w tak absurdalne sytuacje, że już dawno powinien zginąć

Bohater czy oszust?

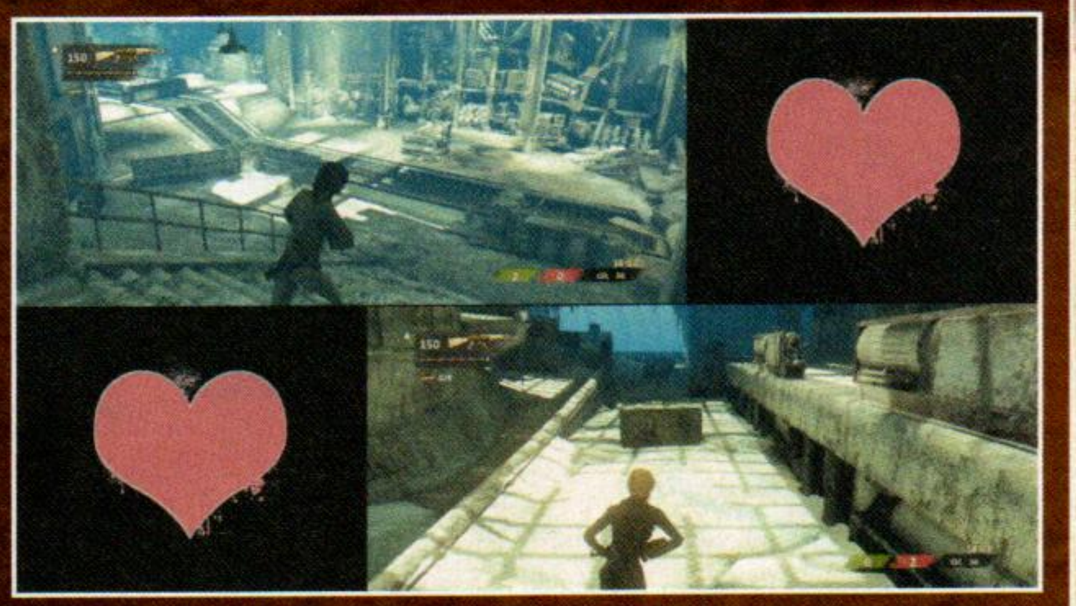
W tym całym natłoku akcji znalazło się trochę miejsca na spokojniejsze chwile, kiedy uwaga gracza skupia się na bohaterach i fabule. Najwięcej czasu poświęcono Drake'owi i Sully'emu, ale oczywiście pojawiają się i Chloe, i Elena, choć tym razem dobitnie pokazują, co myślą o samobójczych zapędach bohatera i jego mentora. A może ojca? Wspólnika? Właśnie, w końcu nieco więcej dowiadujemy się o przyjaźni Sullivana i Nathana, a pewna zła kobieta stara się zepsuć ich relację, przy okazji wyjawiając graczom kilka grubych tajemnic. Pierwsze Uncharted było niezwykłą przygodą wesołej trójki (Drake, Sully i Elena), takimi niezapomnianymi wakacjami, po których trzeba wrócić do szarej rzeczywistości. W drugim zobaczyliśmy skrawek tej codzienności, a w „trójce" pokazano bohaterów w zupełnie nowym świetle i momentami robi się przyciężkawo. Bez obaw, scenarzyści nie odjechali za bardzo i nawet jeśli pokazali skazy naszych ulubieńców, to jedynie uczyniło ich bardziej skomplikowanymi, a przez to prawdziwszymi. Co tylko przekłada się na ciekawsze zwroty akcji, choć jeszcze nie zdecydowałem, czy fabuła podobała mi się bardziej niż w Among Thieves.

Duży plus za intrygujących przeciwników. Główna zła, niejaka Katherine Marlowe, nawet przez sekundę nie wydaje się miłą starszą panią. Gdy tylko pojawia się na ekranie, od razu wiadomo, że jest przerażająca, a szybko okazuje się, że potrafi być bezwzględna. Ma zadatki na sadystkę, ale na pewno nie na ostatniego bossa – uprzedzę fakty, babka nie mutuje w przerażającą kreaturę. Po prostu ma ludzi do czarnej roboty. Narzekaliście na kiepskie walki z bossami w poprzednich częściach? Uncharted 3 ma dla Was miłą niespodziankę – żadnych cyborgów, nadludzko wytrzymałych wariatów, a zamiast nich widowiskową końcówkę, godną najlepszych filmów o poszukiwaczach mitycznych skarbów, a na dodatek taką, w którą przyjemnie się gra i nie jest oderwana od całości, jak potyczka z Lazarevicem.

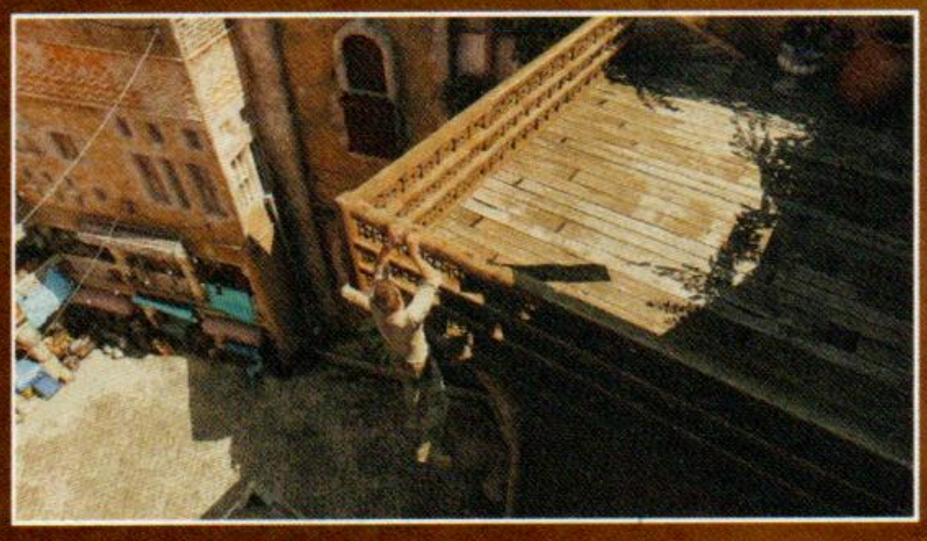
Przyczepiłbym się jedynie do dwóch rzeczy. Piekielnemu Talbotowi, prawej ręce Marlowe, należało się więcej uwagi, a i tajemnicza organizacja, przeciwko której stanęli bohaterowie została pokazana bardzo powierzchownie. Wiadomo tylko, że są potężni i działają od setek

DOKĄD TERAZ?

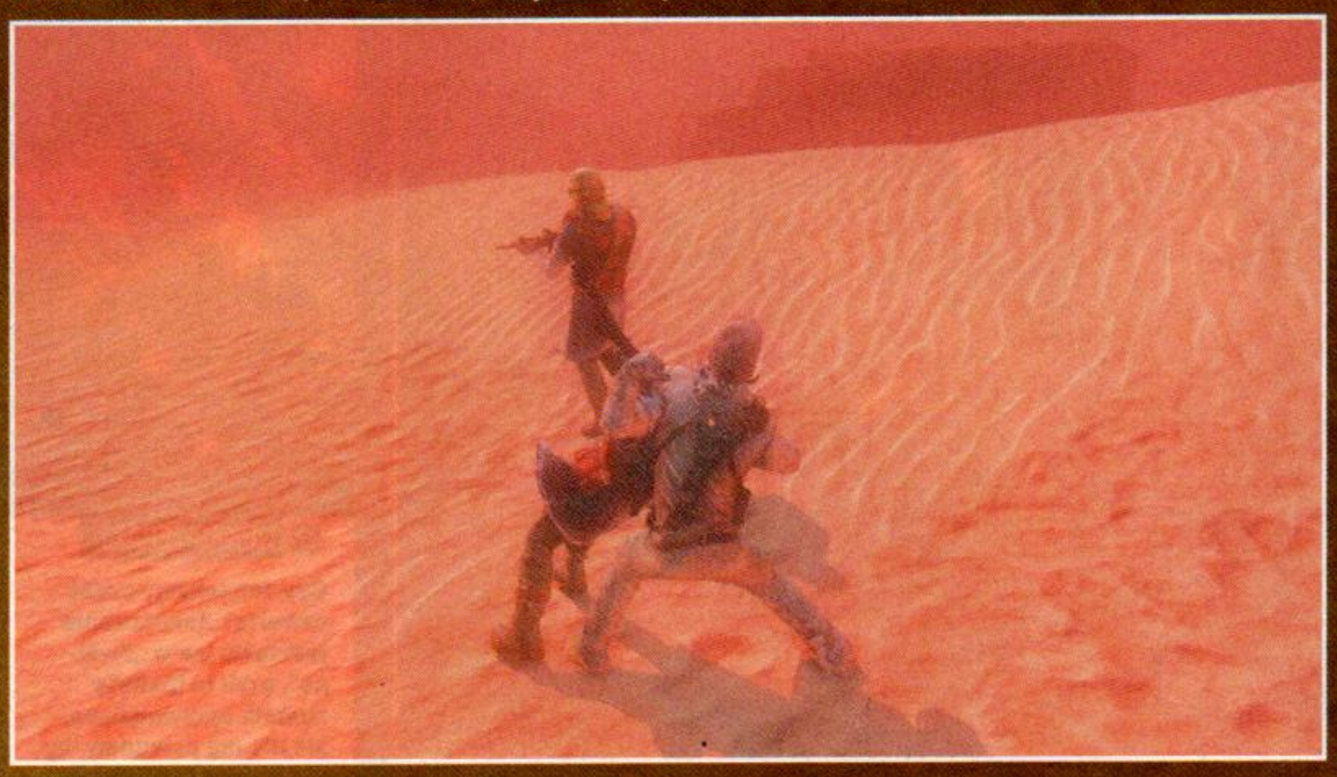
Czy zobaczymy część czwartą? Zakończenie jest takie jak w „dwójce", czyli ta historia została opowiedziana, ale nie ma powodów, by nie wysłać Drake'a na kolejną wyprawę. Pytanie brzmi: w jakim składzie? Naughty Dog lada moment będą mieli nadmiar postaci pozytywnych, których fani serii koniecznie chcą zobaczyć, co może skończyć się tym, że będą pojawiały się na chwilę, tylko po to, by zadowolić graczy. A ja nie chcę, żeby doszło do tego, że Elena pojawi się na pięć minut. Co dalej z serią? Na PlayStation Vita zmierza Uncharted: Golden Abyss, prequel pierwszej części, ale tworzy go studio Sony Bend, autorzy m.in. Resistance: Retribution na PSP. Tymczasem Naughty Dog przebąkują o powrocie do serii Jak & Daxter. Po kilku latach spędzonych z Drake'iem i spółką mają prawo chcieć odpoczynku. Byle nie na zawsze, bo po trzecim Uncharted nie widać u nich zniżki formy jak niegdyś u Core Design z Tomb Raiderem.



PODZIELONY EKRAN Nie musicie mieć dostępu do internetu, by zagrać we dwie osoby. We dwójkę można sprawdzić tryb kooperacji, czyli osobne misje, nawiązujące do fabuły gier z serii, a także postrzelać się w versusie. Jeśli nie przeszkadza Wam granie jeden na jednego...



TE SAME TWARZE Ciekawostka – autorzy gry uprawiają recyckling aktorów. Charliego Cuttera zagrał ten sam aktor co Lazarevica, a Talbota ten, który wcielił się w Tenzina z „dwójki" i „Navarro" z jedynki.



lat. Ktoś mógłby powiedzieć, że Sully i Drake nie powinni stanowić dla nich zagrożenia, ale akurat z tym się nie zgodzę – ot, taka konwencja gry przygodowej w stylu Indiany Jonesa. W każdym razie, fabuła nie zawiedzie nie tylko fanów serii. Ba, jest taka, że nawet nowi w temacie będą mogli ją docenić, poznać bohaterów i dobrze się bawić.

Krew, pot i łzy

Oszustwo Drake'a ukończyłem na normalnym poziomie trudności w niewiele ponad osiem godzin – tyle pokazał licznik w statystykach. Among Thieves było odrobinę dłuższe, ale uznaję, że to był koszt dopieszczenia grafiki, fizyki i wpakowania do gry tych wszystkich atrakcji, o których pisałem wcześniej. Budżet miał swoje ograniczenia.

Czasu zabawy nie wydłużają skomplikowane sekcje platformowe. Jeśli musiałem powtórzyć jakiś trudniejszy moment, to zdarzyło się to może raptem dwa, góra trzy razy. Wspinaczka jest równie przyjemna jak do tej pory, choć zdarza się, że Nathan zamiast przeskoczyć nad przepaścią, przerywa bieg, łapie się krawędzi i tak wisi, nie wiadomo po co. Drobny błąd, nie zdarza się często. Przed Uncharted 3 grałem w nowe Assassin's Creed i musiałem przestawić się z niemal automatycznej wspinaczki na konieczność częstego wciskania przycisku akcji oraz wskazywania bohaterowi, gdzie konkretnie chcę żeby się wdrapał.

Druga część pokazała, że można zrobić doskonałą strzelaninę TPP połączoną z elementami platformowymi. W Oszustwie Drake'a jeszcze to usprawniono

I bardzo dobrze, gdyby był to samograj, nie byłoby żadnego wyzwania, a wszystkie te sytuacje, o których pisałem wcześniej, nie wywoływałyby najmniejszego stresu, więc nie miałyby sensu.

Skończyłbym grać wcześniej, gdyby nie trudne walki. Czy przeciwnicy s twardzi jak skała? Czy atakują z każdej strony? Czy goście z shotgunami podchodzą, a inni rzucają granatami, by wykurzyć gracza z bezpiecznego miejsca, a wtedy na cel biorą go snajperzy? Odpowiedź na wszystkie te pytania brzmi: tak. Owszem, granaty można odrzucać, naciskając trójkąt, ale nie zawsze się udaje, zwłaszcza gdy ktoś absorbuje uwagę. Nie ma mowy o siedzeniu w jednym miejscu, jeśli mogłem, podbiegałem i wykańczałem przeciwników szybką kombinacją kilku ciosów, po czym szukałem miejsca, by ukryć się i poczekać aż Drake cudownie ozdrowieje. Dodano nowe, kapitalne animacje klepania zbirów po gębach, więc warto popróbować ataków z zaskoczenia kończących się zazwyczaj błyskawicznymi finisherami, ale też zwykłych bójek. Nie ma to jak wdrapującego się typa kopnąć w twarz albo z wyskoku dwiema nogami znokautować drania. Walki wręcz polegają na wciskaniu kwadratu, a gdy idzie kontra należy wdusić trójkąt, by uchylić się przed ciosem. Szybkie klepanie w kółko służy do wyrywania się, jeśli ktoś złapie Drake'a od tyłu. Bójki nie są aż tak płynne jak w Batmanie, a Nathan zalokowany na przeciwniku jest na nim totalnie skupiony i nie ma najmniejszej ochoty odrzucać granatów, ale i tak namiętnie stosowałem ten sposób radzenia sobie z zagrożeniem.

Nigdy nie uważałem, że gry z serii Uncharted są dla graczy niedzielnych, choć na pewno fabuła, warstwa wizualna i gra aktorska mają potencjał, by przyciągnąć ich do zabawy. A mimo to spodziewałem się łatwiejszej przeprawy, zwłaszcza po Gears of War 3, gdzie hard odpowiada normalowi z „dwójki". Naughty Dog

nie poszli tą drogą i chwała im za to. W sumie jest pięć poziomów trudności, normal jest dokładnie w środku – wybierzcie wyższe, jeśli chcecie dłużej pobawić się grą, ale żeby później nie było płaczu, że ci goście z tarczami są tak okrutnie wytrzymali, a pozostali obłędnie celni.

Woda i piach

Już Among Thieves pokazało, że można zrobić doskonałą strzelaninę TPP połączoną z elementami platformowymi (wspinaczka, skakanie, zjeżdżanie na linie itp.), co nie udało się chociażby Damnation. W Oszustwie Drake'a jeszcze to usprawniono. Są takie momenty, gdy Nathan wspina się, a z góry do niego strzelają, więc trzeba chować się pod półkami skalnymi i wisząc nad przepaścią próbować pokonać przeciwników. Patrząc zza pleców bohatera, widzi się to jak zwykłą walkę, ale w rzeczywistości toczy się ona w pionie – to motyw podpatrzony w nieudanym Dark Void Capcomu. Idealnie wkomponował się w całą grę.

A jak myślicie, da się strzelać będąc w wodzie? Oczywiście, że tak. Swoją drogą, Uncharted 3 ma chyba najlepszą wodę, jaką widziałem w grach, i w jakiej wirtualnie pływałem. To, jak oblewa np. burty statków, to małe mistrzostwo świata. Na mnie zrobiło nawet większe wrażenie niż pustynia, choć piasek też wygląda obłędnie. Specjalnie chodziłem po swoich śladach, by zobaczyć czy się zasypują. Nie jest to jeszcze piasek jak w rzeczywistości, ale nie widziałem, żeby w jakiejkolwiek innej grze było to zrobione lepiej. Powiem krótko – kupiliście duże telewizory HD właśnie dla takich cudów. Nie ma sensu rozwodzenie się nad bogactwem detali, doskonałymi teksturami, realistyczną animacją ruchów postaci, zwłaszcza na pustyni, gdy Nate jest osłabiony, chwiejnym krokiem posuwa się przed siebie i pomaga sobie podpierając się rękoma. Po prostu napiszę, że drugiej tak pięknej gry ze świecą szukać. A do tego jest jeszcze opcjonalnie w 3D. Orgia totalna dla oczu. I tylko raz zdarzyło mi się zobaczyć loading w trakcie gry, a czasami bohater przenikał przez obiekty albo wisiał w powietrzu – może to wina recenzenckiej kopii, ale nawet jeśli w wersji sklepowej będą takie błędy, to i tak niewielka cena, jaką trzeba zapłacić, za tak cudną oprawę.

Równie trudno znaleźć drugą grę z tak świetnie zagranymi postaciami. Wiadomo nie od dziś, że Naughty Dog rejestrują jednocześnie głosy postaci i grę aktorską, a później ewentualnie poprawiają pewne kwestie dogrywając je w studiu.

Od drugiej części wiadomo, że Uncharted ma najlepszy polski dubbing w grach. Krystyna Janda, zatrudniona do roli Marlowe, nie ukrywa, że nie lubi podkładać głosów, ale jak już to robi, fuszerki nie odstawia. Jarosław Boberek jako Drake jak zwykle jest bezkonkurencyjny, a i do reszty postaci trudno się przyczepić. Tradycyjnie przeszedłem grę najpierw po angielsku, by docenić pracę Nolana Northa i spółki, ale z przyjemnością odpaliłem drugi raz po polsku.

Mistrzowska forma

Naughty Dog spisali się na medal. Oszustwo Drake'a jest zakupem obowiązkowym dla posiadaczy PlayStation 3 i żadne inne głośne premiery tej jesieni tego nie zmienią. Dlaczego więc nie „dycha"? Z prostego powodu – tym razem obeszło się bez wielkiego skoku w stosunku do poprzedniej części, raczej rozwinięto pomysły. Teraz już trudno będzie wymyślić coś nowego. Poprzeczka zawieszona jest już tak wysoko, że inni developerzy mogą tylko usiąść w kącie i płakać, bo taki poziom są w stanie osiągnąć tylko nieliczni. Ale to już nie problem Naughty Dog, oni są mistrzami w swoim fachu i oby wciąż sami siebie motywowali do cięższej pracy, bo tylko na tym korzystamy my, gracze. //**Mielu**

SUPERGRA OD SUPEREKIPY

GULASH: Uncharted 3 to kapitalna przygoda zrealizowana na najwyższym poziomie; chłonąłem nowe przygody Drake'a z zapartym tchem, ale też niczego innego się nie spodziewałem po Naughty Dog – to stuprocentowi profesjonaliści, a do tego mający nieograniczone wręcz wsparcie od Sony, bo seria Uncharted wyrosła na najważniejszy exclusive na PlayStation 3, a w przyszłości może i PS Vita. Warto mieć na półce całą trylogię przygód Drake'a i wracać do nich co jakiś czas. **9/10**

OCENA **9.7/10**

Grafika 10/10 Dźwięk 10/10 Miód 10/10 Design 9/10

TAKI EXCLUSIVE I WIĘCEJ NIE POTRZEBA

- Fabuła, oprawa, ucieczki, pościgi, woda, piasek, łódka i samolot
- Przenikanie obiektów, „tylko" rozwinięcie pomysłów z „dwójki"

WE DWÓJKĘ

W naszym nowym, ale ciepło przyjętym dziale recenzji sieciowych przeczytacie o multiplayerze, którego nie mieliśmy możliwości przetestować, gdy powstawał ten tekst – stąd osobna recenzja. Jeśli nie należycie do grona podpiętych na stałe do internetu albo nie interesuje Was zabawa online, to mam dobrą wiadomość. Uncharted 3 oferuje zabawę w koopie dwóm graczom na podzielonym ekranie. Misje są fabularyzowane, pojawiają się w nich bohaterowie gry, ale to osobne historie, niezwiązane z fabułą Oszustwa Drake'a. Nie trzeba ich koniecznie przechodzić, by zrozumieć, o co chodzi w singlu. Co ciekawe, nie dotyczą wyłącznie trzeciej części – pojawiają się w nich np. ludzie Lazarevica. A skoro występują bohaterowie serii, to również w tych misjach usłyszymy głosy polskich aktorów. Oprócz nich jest jeszcze odpowiednik gearsowej Hordy, czyli obrona przed przeciwnikami nacierającymi falami. Po szczegóły dotyczące koopa i hordy odsyłam do recenzji trybów Online na stronie 86. Oczywiście również da się grać na podzielonym ekranie we dwie osoby. Naughty Dog potrafią zadbać o klienta.

WODA Wlewa się na pokład i przestawia kontenery, otwierając nowe ścieżki i zamykając stare.

PO CICHU Parę razy Drake kogoś śledzi. Te sekwencje to mieszanka skradanki i wspinaczki. Są niezłe.

Pierwsze starcie Marines stoczą na handheldzie

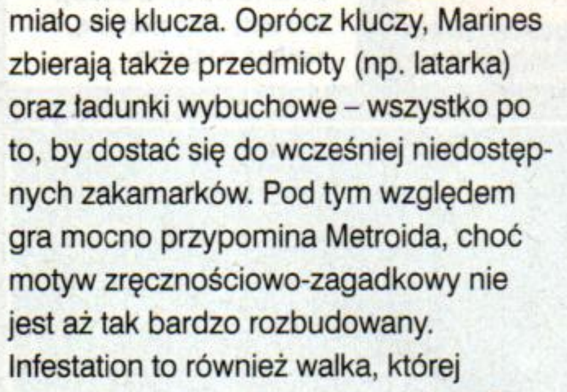
Aliens: Infestation

Konsola NINTENDO DS **Producent** WAYFORWARD **Wydawca** SEGA
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 16 LAT

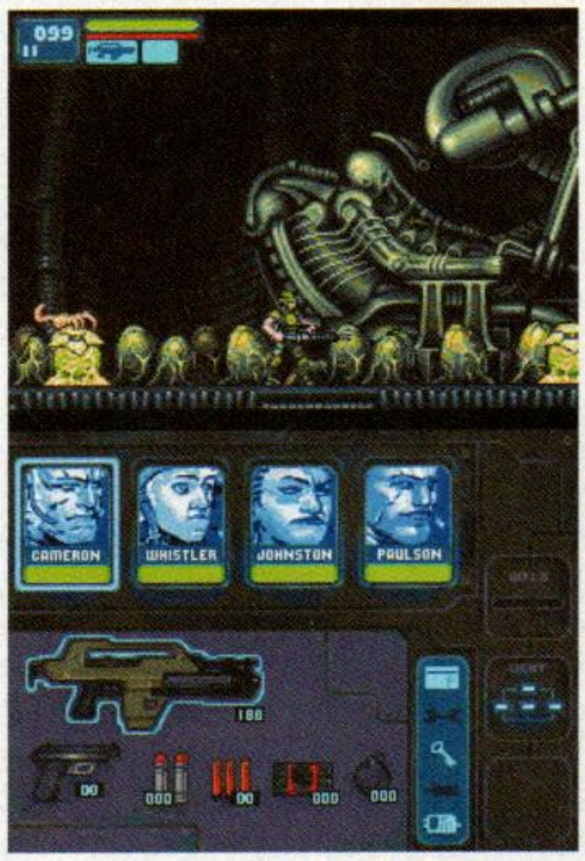
Z anim na konsole stacjonarne trafi Aliens: Colonial Marines, SEGA bez większej pompy dostarcza jedną z najlepszych gier na kieszonsolki w tym roku. Zaskoczeni? Ja byłem. A to dlatego, że Infestation nie jest zwykłym shooterem pod tytułem „idź w prawo i rozwal wszystko, co się rusza". Zamiast tego, podąża w kierunku wyznaczonym przez tak zacne serie jak Castlevania i Metroid. Mam nadzieję, że Was zaintrygowałem.

Infestation rzuca graczy na pokład opuszczonego statku kosmicznego, do centrum badawczego i jeszcze kilku innych miejsc. Każda miejscówka jest pełna korytarzy, rozgałęzień, wind i ukrytych przejść, co oznacza, iż trzeba dość często wracać się do już odwiedzonych pomieszczeń, by tym razem przykładowo otworzyć drzwi, do których wcześniej nie miało się klucza. Oprócz kluczy, Marines zbierają także przedmioty (np. latarka) oraz ładunki wybuchowe – wszystko po to, by dostać się do wcześniej niedostępnych zakamarków. Pod tym względem gra mocno przypomina Metroida, choć motyw zręcznościowo-zagadkowy nie jest aż tak bardzo rozbudowany.

Infestation to również walka, której wraz z postępami w grze przybywa. Do zebrania jest tu kilka coraz potężniejszych fuzji (karabin, miotacz ognia, strzelba itd.), które dodatkowo można ulepszać, oraz ekwipunek dodatkowy w postaci chociażby granatów. Wymiany ognia z reguły są krótkie acz intensywne,



GEARBOX Przy grze doradzali ludzie z Gearbox Software, pracujący nad Colonial Marines.



a do tego nigdy nie nudzą, głównie ze względu na szeroką gamę ruchów – szczególnie przydatny jest szybki bieg do tyłu połączony z prowadzeniem ognia. Przydaje się na bossów, którzy potrafią napsuć sporo krwi, zwłaszcza, że często pojawiają się bez ostrzeżenia. A stracony żołnierz tutaj już nie ożywa: można albo załadować poprzedni zapis i spróbować przeżyć, albo kontynuować grę innym i później zrekrutować kogoś na puste miejsca. Oznacza to, że jedna postać równa się jednemu życiu, z tym, że liczba Marines w grze jest ograniczona. Podnosi to poziom trudności i sprawia, że gracz zaczyna szanować energię bohaterów.

Aliens: Infestation to cudownie staroszkolna strzelanka z przygodowymi ambicjami. Oprawa doskonale naśladuje czasy 16-bitów, z powodzeniem buduje nastrój i cieszy oczy ładnymi animacjami. Ten tytuł to prawdziwa perełka, którą szkoda byłoby przegapić. //**Kaxi**

OCENA 8.3/10

Grafika 8/10 **Dźwięk** 8/10 **Miód** 8/10 **Design** 7/10

OBCY RZĄDZĄ NA DE-ESIE

+ Przygodowy charakter, klimat, oprawa, poziom trudności
– Brak sejwa przed bossami

Konwersja zgniła jak horda zombiaków

Resident Evil Code Veronica X HD

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) **Producent** CAPCOM **Wydawca** CAPCOM
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 16 LAT

P onad 4,5GB do ściągnięcia. Co może tyle zajmować? Crysis waży mniej więcej tyle samo! Pewnikiem tekstury w wysokiej rozdzielczości. Tak myślałem ściągając grę z PS Store, ale okazało się, że to zwykła, stara Code Veronica X z delikatnie poprawionym oświetleniem. Tekstury w HD? Brak. Bardziej napakowane polygonami modele postaci? Gdzie tam. No to może na nowo nagrane dialogi i wyrenderowane wstawki przerywnikowe? Dobre sobie. Jak zobaczyłem pikselozę w intro, to zatęskniłem za kineskopowym telewizorem. Nie da się na to dzisiaj patrzeć. Japończykom tak bardzo się nie chciało, że nawet nie wywalili tych cholernych, całkowicie niszczących atmosferę animacji otwierania drzwi i chodzenia po schodach (woooolniej), które kiedyś służyły ukrywaniu doczytywania danych. Dziś wspominane są przez graczy z nostalgią, ale nikt nie chciałby już do tamtych czasów wracać. A Capcom taką wycieczkę w przeszłość proponuje. Szybko wysiadłem z tej kolejki.

Veronica nie jest remake'iem, czego ogromnie żałuję, bo Capcom pokazał, że potrafi robić zabójcze remake'i, czego przykładem pierwszy Resident Evil na GameCube. Tamtą grę powinni odświeżyć, ale czuję, że Nintendo blokuje wszelkie ruchy i jeśli zobaczymy RE HD to na Wii U. Oby, bo tam lekko przemodelowano rozgrywkę, zmieniono wygląd gry, dodano nowe sekcje, stworzono zupełnie nową jakość. A Veronica to tylko konwersja wersji X wydanej na GCN w 2003 roku (na szczęście nie oryginału z DC). Nie każdy tytuł jest tak wdzięcznym materiałem do odświeżania po latach jak recenzowane miesiąc temu ICO. Tam jednak nie było aż tak zróżnicowanych miejscówek, detali otoczenia, licznych postaci i przeciwników, topornego sterowania, koszmarnego voice-actingu itd. Trzeba byłoby włożyć więcej pracy w zombiaka Capcomu, by wyszło z niego coś dobrego, co chyba

RODZEŃSTWO REDFIELD To bohaterowie dramatu. Chris pojawił się też w RE5 i będzie w Revelations. Claire gra w filmach (Degeneration), wystąpiła w The Darkside Chronicles na Wii i w The Mercenaries 3D na 3DS.

zniechęciło wydawcę. W efekcie dodano trofea oraz rankingi sieciowe, co zainteresuje tylko największych REsofili, wymieniono oświetlenie i to wszystko. Reszta została po staremu.

Oczywiście, to wciąż jeden z najlepszych, a na pewno najtrudniejszych starych Residentów. Są tu kapitalne postacie, jak totalnie pieprznięte rodzeństwo Ashfordów, choć dla równowagi trafił się beznadziejny Steve. Tyle że zwłaszcza dziś granie w to jest gehenną. Capcom, dlaczego nie zmieniliście tego koszmarnego sterowania? Do tego mnóstwo przestojów w postaci loadingów przy przechodzeniu z jednego pomieszczenia do drugiego. O wczutkę w klimat wyjątkowo trudno. Ale może Wam się uda. Jeśli jakimś cudem Veronica umknęła Wam dekadę temu, a czujecie się na siłach grać, to na pewno nie będziecie zawiedzeni. Ja wolę poczekać na Revelations i Operation Raccoon City. //**Mielu**

OCENA 4.6/10

Grafika 3/10 **Dźwięk** 5/10 **Miód** 4/10 **Design** 5/10

HD? CHYBA FU, CAPCOM

+ To jeden z lepszych REsów, tylko ciężko się gra
– Konwersja gry z 2003 na chama? Wolne żarty

Lego Disney Planet

Disney Universe

Konsola PS3/X360 Producent DISNEY Wydawca DISNEY
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-4 Dozwolone od 7 LAT

Nie doczekałem się jeszcze potomstwa, więc muszę skontaktować się z wszystkimi małym kuzynami w mojej rodzinie i umówić się z nimi na partyjkę w Disney Universe. Głupio mi, że w moim wieku tak dobrze bawiłem się dziecięcą zabawką, ale od czasu LittleBigPlanet 2 nie widziałem tak radosnej produkcji dla całej rodziny.

USPRAWIEDLIWIENIE

W kooperacji może grać maksymalnie czterech graczy, ale tylko i wyłącznie lokalnie. Zabrakło też mechanizmu drop-in/drop-out. Dlaczego? Spencer Low z Disney Interactive Studios na jesiennej konferencji CD Projektu tłumaczył się w ten sposób, że kooperacja online nie oddałaby kanapowych emocji. Z kolei poziomy dla pojedynczego gracza na tyle różnią się od tych dla wielu osób (liczba przeciwników, cele zadań itp.), że zablokowano możliwość szybkiego wchodzenia do gry. Prawie mnie to przekonało.

Szmacianki Disneya

Podobieństwa do hitu Media Molecule są oczywiste i widoczne na pierwszy rzut oka. Malutcy bohaterowie mogą przebierać się w ciuchy postaci z uniwersum Disneya, przebijają się przez kolorowe poziomy, rozwiązują zagadki, skaczą, walczą i ogólnie dobrze się bawią. Inna jest jedynie perspektywa, bo choć tendencja nakazuje biec z lewej na prawo, to poziomy są zbudowane w pełnym 3D. Każdy z nich naturalnie nawiązuje do innego świata. Zwiedziłem między innymi Afrykę, w której królują lwy, żeglowałem z piratami na karaibskich wodach, walczyłem z potworami i spółką oraz podziwiałem z Alicją krainę czarów. Każdy z tych światów podzielony jest na kilka odrębnych lokacji i choć przechodziłem je bardzo szybko (w kilka, kilkanaście minut), to warto do nich wracać, by zgarnąć wszystkie sekrety. Autorzy bardzo sprytnie zaprojektowali miejscówki i za pierwszym podejściem ciężko uzyskać maksymalny wynik. Pod każdym krzaczkiem i kamyczkiem można odszukać lśniące złoto, za które później trzeba odblokować kolejne światy lub stroje. Wiadomo, że w platformówkach trzeba po prostu dostać się do wyjścia, ale kwintesencją rozgrywki jest zbieractwo. W Disney Universe ukryto tony dobytku, a zdobycie przedmiotów nie będzie proste. Jak dostać się np. na teoretycznie niedostępne wzniesienie? To zależy od konwencji świata. W Afryce należy odszukać nasionko, zasadzić je, znaleźć balony z wodą i donieść do roślinki, której łodyga umożliwi zdobycie przedmiotu. Z kolei na statku pirackim nie obejdzie się bez zbudowania armaty, dzięki której można zniszczyć masywną ścianę, a na wysypisku z Wall-E potrzebne będą magnesy lub baterie. W Disney Universe zastosowano bowiem nie tylko pomysły z LittleBigPlanet, ale i z niezliczonych części LEGO.

Bohaterowie non stop muszą przełączać mechanizmy i zdobywać brakujące części do mostów zwodzonych, czy wind.

Nie zapominajmy o walce. Przeciwnicy atakują zawsze stadnie, w ich szeregach nie brakuje gromowładnych bossów, dlatego trzeba rozglądać się za power-upami. Mogą to być karabiny laserowe, zamrażarki, mikrotornada lub rękawice bokserskie. Warto je trzymać na większe zadymy, bo wrogowie są zwinni i nie odpuszczają. Czasami też dosiadają zwierzątek lub budują zapory i wieżyczki, co powoduje, że zabawa nigdy się nie kończy.

Grajmy z dziećmi

W Disney Universe grałem zarówno samotnie jak i w kooperacji. Choć nie narzekałem na nudę w trakcie indywidualnych sesji, to nie ukrywam, że to platformówka przeznaczona przede wszystkim do kanapowych posiedzeń. Gracze mogą sobie pomagać, a nawet przenosić na plecach, gdyby najmłodsi mieli problemy ze skokami, oraz rywalizować. Walczyć, podkradać sobie złoto albo wpychać na pułapki. Pod koniec zabawy gra ocenia postępy i ustawia wszystkich na podium, na którym również można szturchać się, jeśli ktoś nie zgadza się z wynikiem. Obiecuje Wam, że popłaczecie się ze śmiechu, jeśli zagracie całą rodziną. To śliczna, wciągająca gra, a dzieci bez problemów rozpoznają bohaterów i światy, które znają z filmów, komiksów i dobranocek. A przy tym naprawdę inteligentnie zaprojektowana. Można do niej powracać, odkrywać sekrety, kombinować z zagadkami, a przemoc ma kreskówkowy charakter. Na rynku jest wiele gier dla dzieci, ale większość z nich to niskobudżetowe średniaki na licencjach, a to prawdziwy, choć dość niespodziewany hit. Nie tak fenomenalny jak LBP, ale spokojnie rywalizujący z kolejnymi wariacjami na temat klocków LEGO. Dla małych i dużych dzieci. W każdym wieku. A do tego można grać w pełnej polskiej wersji językowej. //**Fax**

MAŁE WIELKIE NAWIĄZANIA **Bohaterowie nawet strzelają minami jak uszytki z LittleBigPlanet. Podobieństw jest bardzo dużo, ale nie ma edytora plansz.**

SOLIDNA CZWÓRKA **Piątki nie będzie. Kamera bardzo często nie pokazuje skraju planszy i przez to można wpaść do wody albo w przepaść. Za restart płaci się złotem. A poza tym czteroosobowa walka z tłumem nieprzyjaciół wprowadza tak wielki chaos, że czasami nic nie widać na ekranie.**

NAJMŁODSI BĘDĄ ZACHWYCENI

GULASH: Nareszcie jakaś fajna gra rodzinna, która wykracza poza licencję pojedynczego filmu. Dzieci lubią sympatyczne platformówki, a jeszcze fajniej, gdy mogą fantastyczne światy przemierzać przebrane za postacie z ulubionych filmów. Oczywiście z perspektywy starych wyjadaczy gra jest nieco prymitywna i nie dostarczy wielu wyzwań, ale ewentualny zakup powinien być traktowany jako inwestycja rodzinna – z przyjemnością spędzicie przy tej grze czas ze swoimi pociechami. **6/10**

OCENA **6.7/10**

Grafika 7/10 Dźwięk 6/10 Miód 8/10 Design 7/10

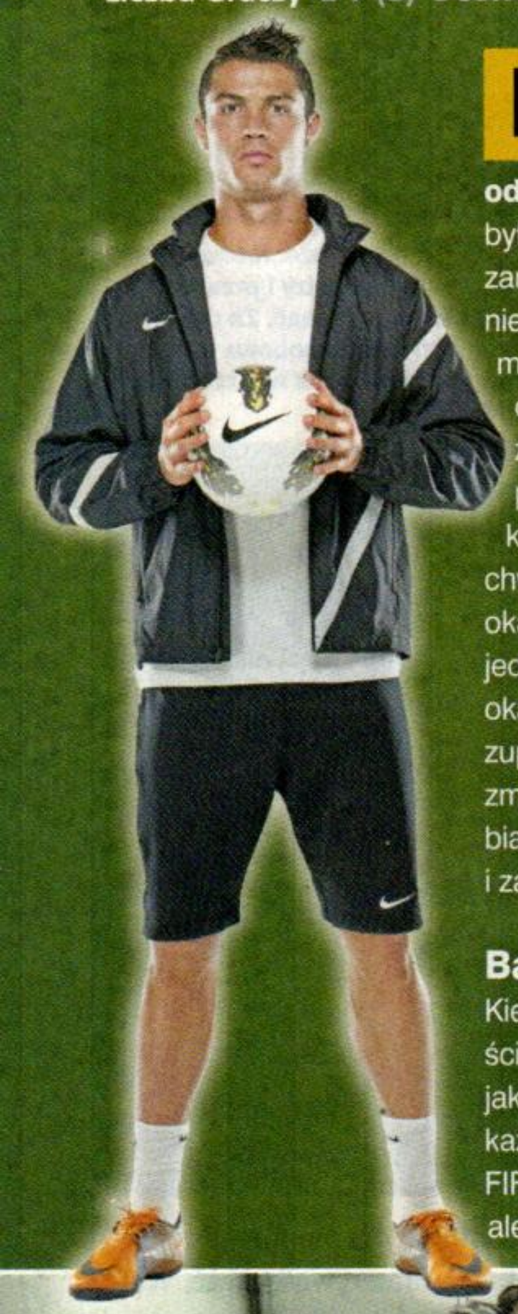
MAMO! TATA ZNOWU OSZUKUJE!

+ Kooperacja, projekty światów, humor
– Czasami zbyt duży chaos na ekranie

Czekałem na ten dzień

PES 2012 Pro Evolution Soccer

Konsola PS3/X360 Producent KCET Wydawca KONAMI Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-7 (8) Dozwolone od 3 LAT

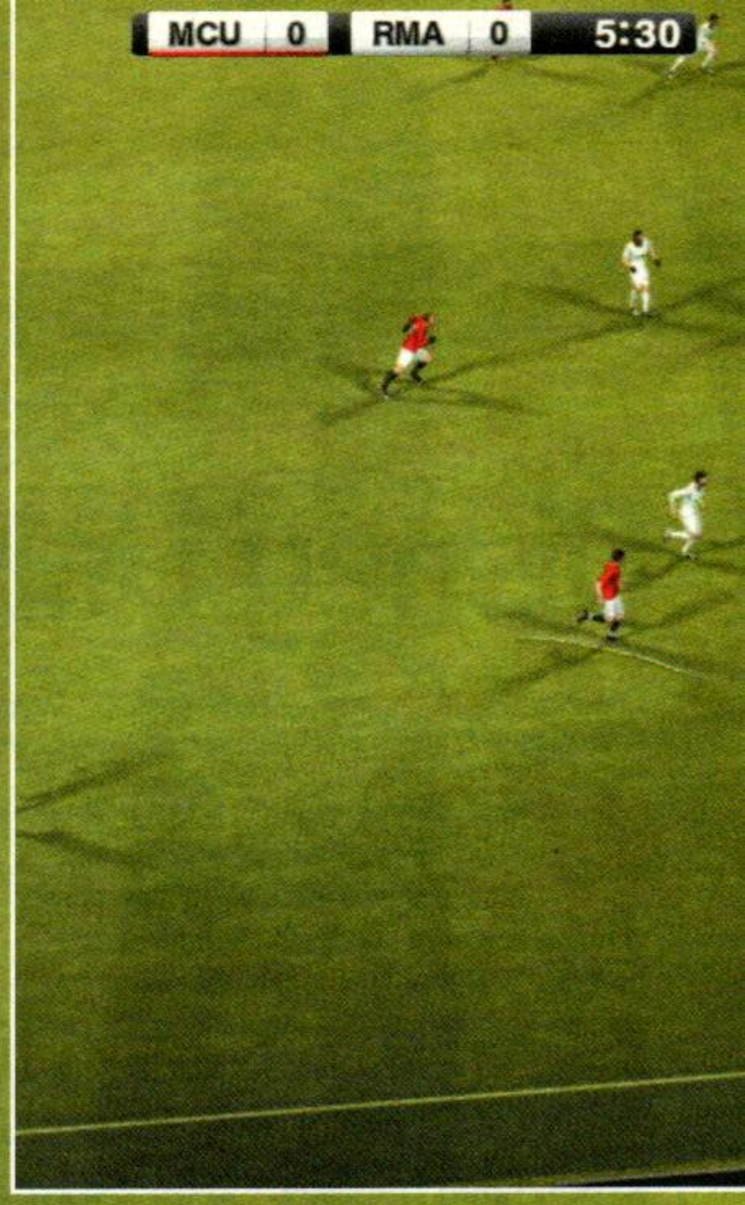


Recenzując Pro Evolution Soccer 2011 pisałem, że Konami jest wreszcie na dobrej drodze, by odzyskać zaufanie swoich fanów. Reboot był udany, choć niepozbawiony archaizmów – zarobił ocenę 7.5. Przyznam też, że praktycznie nie grałem w ogóle w tamtego PESa poza miesiącem potrzebnym do jego solidnego ograniania. Tymczasem z nowym Pro Evo jest jak ze starym, dobrym kumplem, z którym kiedyś przyszło się pokłócić i przestało utrzymywać kontakty. Przypadkowe spotkanie po latach, chwila rozmowy, dawne nieporozumienia okazują się błahostkami i dawaj do baru na jednego, powspominać stare dzieje. Szybko okazuje się, że nadajemy na tych samych falach; zupełnie tak samo, jak kiedyś. Jedna kolejka zmienia się w drugą, kolejną i następną... I tak do białego rana. Nowy PES wciąga, rzuca wyzwanie i zachęca do siebie na bardzo wielu frontach.

Back in action

Kiedyś zwykło się mówić, że FIFA to zręcznościówka, a PES to symulacja pełną gębą. Od jakiegoś czasu role odwróciły się i z pewnością każdy fan konsolowych piłek przyzna mi rację. FIFA stara się być realistyczna i chwała jej za to, ale czasami ten realizm przekłada się po prostu na nudny mecz; zupełnie jak na prawdziwych boiskach. PES z kolei, niemal zmiażdżony w ostatnich latach przez machinę EA, zaczął szukać od nowa swojej tożsamości i wydaje mi się, że obrał właściwą drogę. Pro Evo 2012 stawia bowiem niemal całkowicie na atak; na szybkość zawodników, potęgę dobrego dryblingu i potwornie mocne strzały. W FIFA 12 przebicie się pod bramkę przeciwnika to często mozolna praca całego zespołu, tutaj z kolei dobrze dryblując Messim czy CR7 można mijać obrońców przeciwnika jak tyczki, a akcję zakończyć efektowną petardą o sile stu fifoszczurów w długi róg.

Rok temu zniechęcony mało obrotną SI kierowanego przeze mnie zespołu prosiłem Konami o wprowadzenie przycisku odpowiedzialnego za ręczne wypuszczanie zawodników. Jest! Naciskając prawy analog i wykonując nim ruch można wskazać partnerowi kierunek biegu; mało tego – można włączyć zaawansowane sterowanie, dzięki któremu prawa gałka w całości przejmuje kontrolę nad najbliższym zawodnikiem i można samemu wystawić się na dogodną pozycję – tak jest – kierując jednocześnie dwoma piłkarzami. Do tego opowieści o nowym „Active AI" to nie były bajki, nasi partnerzy z zespołu żywo reagują na wydarzenia na boisku i włączają się do akcji ofensywnych z niespodziewaną ochotą i animuszem. Zawsze idą do przodu, zawsze jest komu podać. Podoba mi się takie podejście. EA w tym roku postawiło na obronę odświeżając system; PES z kolei idzie w odwrotnym kierunku i wzmacnia atak. Co w takim razie stało się z obroną? Bronić się jest trudniej. Zapomnijcie o wślizgach, są niemal kompletnie bezużyteczne, podobnie jak klasyczne trzymanie R1 i kwadratu na PS3 do pressingu dwoma zawodnikami. Teraz trzeba cofać się będąc odwróconym twarzą do napastnika, by w odpowiednim momencie próbować zabrać mu piłkę.



Lepiej, gorzej i jak zwykle

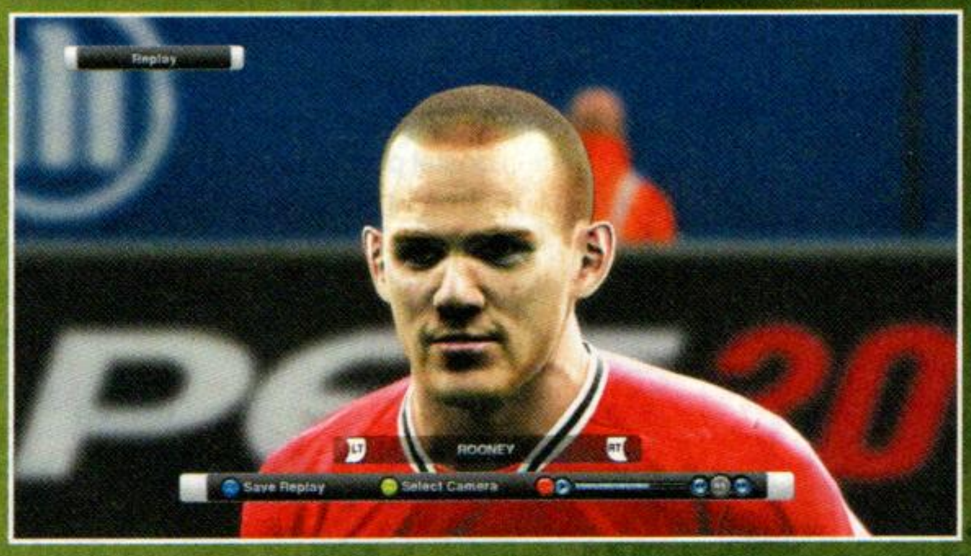
PES 2012 nie może równać się z FIFA 12 pod wieloma względami. Weźmy na przykład licencje i nieaktualne składy – kilka lig na krzyż i lista uzupełniających je klubów nie zrobi na nikim wrażenia, choć i tak przecież wszyscy grają Realem, Barceloną, czy London FC aka Chelsea. Oczywiście osoby, dla których słowa „loading option file" nie są czarną magią w pięć sekund znajdą w internecie uaktualnienie składów i nazw zespołów, ale świeżaki zawsze będą mieli z tym problem, a tak być nie powinno. Nie może też równać się jeśli chodzi o animację piłkarzy; i tak jest najlepiej do tej pory, ale to wciąż nie ta sama jakość, z którą malutkie ludziki ruszają się w grze EA Sports – przyglądając się dokładniej ruchom zawodników można zauważyć momenty przejścia od jednej animacji do drugiej. Fizyka piłki też jest mocno dyskusyjna – czasem leci jak z procy po crossowym podaniu przez całe boisko tylko po to, by odbić się dwa razy od ziemi i wyhamować niemal w miejscu. Kolizje i zderzenia piłkarzy również nie są tak realistyczne, jak te, które występują w FIFA 12 dzięki Impact Engine. W dalszym ciągu nie ma opcji „rewanż" w szybkim rankingowym meczu online, co jest absurdem i powoduje moje rozwścieczenie po przegranej. I naturalnie, wciąż w naszej reprezentacji gra niejaki Braszczykowski, a jedyną dostępną klubową drużyną z naszego kraju jest Wisła Kraków.

Z drugiej strony są tu także aspekty, które są po prostu bardziej sycące niż w grze Electronic Arts. Powtórki bramek i akcji w dalszym ciągu wyglądają wspaniale, dzięki wymyślnym filtrom i lekkiemu rozmyciu. Cały czas strzały mają większą moc; zasadzenie potężnej bomby w okno, czy nabiegnięcie na piłkę i dołożenie dyni daje po prostu większą radochę niż w fifce.

Opowieści o „Active AI" to nie były bajki, nasi partnerzy z zespołu żywo reagują na wydarzenia na boisku i włączają się do akcji ofensywnych z animuszem

TAKTYKI I STRZAŁECZKI Długaśne grzebanie w ustawieniach w Pro Evo przed każdym meczem to obowiązkowy element zabawy. Gracze, którzy są z serią od lat doskonale wiedzą jakie znaczenie ma wstawienie do składu zawodnika „z czerwoną strzałką do góry".

STOP QUITTEROM! Konami zamierza aktywnie walczyć z quitterami; osoby, które będą rozłączać się podczas meczów trafią na czarną listę i nie będą mogły brać udziału w turniejach, a do tego szukając partnera do gry w sieci trafią na… innych quitterów.



SOCIAL NETWORK Konami rozwija aspekty sieciowe – można tworzyć własne community zrzeszające do stu graczy, umawiać się na turnieje i śledzić postępy. Jest też aplikacja MyPES na Facebooka.

Fifowe Personality Plus, czyli zróżnicowanie graczy mające odpowiadać ich faktycznym umiejętnościom jest bardziej wyczuwalne w Pro Evo 12 – skrzydłowi są szybcy, Robben i Messi wspaniale dryblują, Real gra rewelacyjnie z kontry, a Barca wymienia dziesiątki podań. PES ma licencję Ligi Mistrzów UEFA i Copa Libertadores, ma też bardzo fajne i atrakcyjnie podane tryby kariery – można grać i rozwijać się jako zawodnik, można zostać trenerem drużyny, wreszcie można spróbować swoich sił jako prezes klubu, który ma możliwość wpływania na trenera. Do wyboru, do koloru. Oczywiście esencją PESa jest online'owy tryb Master League, w którym gramy mecze rankingowe drużyną lamusów, by za kolejne wygrane pojedynki zdobywać kasę na transfery, kupować lepszych zawodników i piąć się w rankingach, by walczyć z najlepszymi. Co ciekawe, ceny najlepszych zawodników windowane są przez zainteresowanie, jakimi cieszą się wśród graczy. Albo sieciowy tryb Legends, który jest chyba najfajniejszą wariacją na temat kultowego Virtua Strikera, jaką widziałem – zbiera się dwóch, trzech czy czterech graczy, wskakują do jednej drużyny i grają mecze z mocnymi klubami (z kamerą zza pleców), wspomagając się w boju, ale także rywalizując o punkty za udane zagrania. Online to osobne zagadnienie; mnóstwo tu lobby, rankingów, turniejów i wyzwań. Jest nawet opcja obejrzenia skrótów z meczów finałowych turniejów. Samo online jest w tym roku usprawnione – Konami wprowadziło lepszy matchmaking, co oznacza, że będziemy walczyli tylko z graczami, z którymi mamy niezłe połączenie. Co to oznacza – oczywiście mniej lagów. Wreszcie też można skipować replaye przeciwnika, oczywiście wciskając Start. Kilka minut z godziny zabawy w sieci do przodu!

TERAZ, TERAZ, TERAZ... GOOOL!

MIELU: Już zaczynałem się bać, że zrobił się ze mnie fifowy odpowiednik maniaków PESa z czasów jego świetności – widzący tylko jedną grę i niepotrafiący dostrzec zalet innych piłek. Nowy PES wyleczył mnie z tych obaw. Po żmudnej obronie w FIFE, płynne, arcade'owe mecze w Pro Evo są potrzebnym rozluźnieniem. Podobają mi się podania – mocne, szybkie, mogę grać tak jak lubię, czyli z kontry. Po raz pierwszy od lat będę grał w dwie gry piłkarskie. **8/10**

I'm lovin' it

Z perspektywy recenzenta, niestety (choć nie dla wszystkich tak musi być) w dalszym ciągu gra ma sporo oldskulowych naleciałości – przede wszystkim jest trudna do ogarnięcia przez początkujących. Nawet samouczek może wprawić noobów nieco w osłupienie liczbą niuansów i kombinacji przycisków. Bramkarze to jedna wielka zagadka; raz puszczą szmatę, którą ja bym wyjął, a innym razem dokonują cudów giętkości. Ale dość narzekania. PES 2012 jeszcze nie jest konkurencją dla FIFA 12 – gra Electronic Arts dosłownie karli japoński produkt pod względem sprzedaży, ale jestem dobrej myśli. Musi upłynąć trochę czasu, by gracze zapoznali się z nowym dziełem KCET, by wydzwonili i zachęcili do zabawy dawnych, uśpionych PESowych sparringpartnerów, wreszcie by dobre słowo rozeszło się po świecie. Być może po dobrych recenzjach Konami też zainwestuje nieco więcej pieniędzy w kolejną wersję, co tylko wyjdzie jej na dobre. Krótko mówiąc: Pro Evolution Soccer 2012 to najlepsza odsłona serii na PS3 i X360, która po raz pierwszy podejmuje rękawicę rzuconą przez EA. Pro Evo jest wreszcie na właściwym kursie. //**Gulash**

OCENA **8.5/10**

Grafika 8/10 Dźwięk 7/10 Miód 9/10 Design 9/10

ZAGRAMY TRÓJMECZYK?

+ Nacisk na atak, przyjemność z gry, Master League
− Mało licencji, archaizmy, animacja wciąż do poprawy

GŁĘBIA

Zagłębiając się w grę i poświęcając jej kolejne godziny można odkryć dziesiątki, jeśli nie setki drobiazgów i pozornie nieistotnych szczegółików, które zwyczajnie cieszą. Jak choćby nowy stadion Juventusu, po raz pierwszy odtworzony w grze video, czy mnóstwo butów dla piłkarzy. Przez całą zabawę z grą na nasze konto wpadają PESowe punkty, za które odblokowujemy bonusy w menu Extras. Żeby nie było za prosto, tryb Club Boss również trzeba odblokować – na szczęście kosztuje tylko 100 debilarów.

Patricia Kazadi i Michał Piróg nie mogą się mylić

DanceStar Party

Konsola PS3 **Producent** SONY **Wydawca** SONY **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-20 **Dozwolone od** 12 LAT
Wymaga PS MOVE **Wykorzystuje** MIKROFONY

Często w zalewie olbrzymich tytułów przygotowywanych na Święta zapominamy, że to także idealny czas na wszelkiego rodzaju gry imprezowe. Pod koniec roku nie brakuje okazji do zapraszania gości, a świąteczny szał wabi do sklepów tłumy żądne prezentów. Kto kiedyś dostał pod choinkę SingStara albo Buzza, ten w tym roku powinien po cichu liczyć na DanceStar Party. A jeśli nie może się doczekać... jakby to ująć... premiera już się odbyła, nikt nie każe czekać na Dziada Mroza. Wszelkie zbieżności imion z polskim wokalistą światowego formatu absolutnie przypadkowe.

Tańcz mądra, tańcz

Nie będę udawał, że nie wiem na jakiej zasadzie działają gry taneczne. Wystarczy wywijać jedną ręką, tą która trzyma Move; margines błędu jest spory i nawet parkietowe ślamazary wycisną z gry ostatnie soki i będą dobrze się bawiły. Tyle że narzekanie na te elementy to jak zarzucanie SingStarowi, że można nucić, a nie śpiewać, i patrzeć jak puchnie licznik punktów. Warto sobie uświadomić, że nie każdy rodzi się Maserakiem, więc Rafale – jeśli to czytasz, daj żyć znajomym i na najbliższej domówce odpal im DanceStar, zamiast katować towarzystwo prawdziwym treningiem. Chętni i tak łykną bakcyla i zapiszą się do Twojej szkoły jeszcze tego samego dnia. Co prawda nie tak dawno recenzowaliśmy SingStar + Dance, ale o ile tam taniec okazał się tylko średnio dodanym elementem, tak tutaj jest sednem zabawy. Ekipa London Studio nie zapomniała o swoich korzeniach karaoke i nadal można podłączyć mikrofony (bądź skorzystać z tego wbudowanego w PS Eye) rzucając wyzwanie Adele, ale nie oszukujmy się – w wirze zabawy i tak nie ma na to czasu. W każdym razie warto wiedzieć, że taka opcja istnieje, a duże litery wyświetlane na dole ekranu to nie tylko zbędny bajer.

swój charakter. Z jednej strony wszystko jest inaczej niż w SingStarach, a z drugiej wspólnym sznytem jest duża intuicyjność i rozbudowanie. Wyraźnie czuć, że to nie jest jednosezonowy tytuł – Sony będzie promować i wspierać swoją nową markę przez lata. Tym razem teledyski są puszczane w okienku, aby zostawić miejsce na sylwetkę tancerza pokazującego nam, jakie kocie ruchy trzeba w danym momencie wykonać. Na szczęście nie powielono błędów ze wspomnianego SingStar + Dance i figury nie są przesadnie wydumane, a na początku wręcz banalne. W dodatku nie bazujemy tylko na tańczącej postaci, z prawej strony nieustannie napływają symbole pokazujące, co trzeba robić. Nie ma możliwości, żeby gdzieś się pogubić, a wyważona liczba powtórzeń pozwala poprawiać się jeszcze w trakcie trwania piosenki. Move jest traktowany dość pobłażliwie przez DanceStar Party, nikt nie wymaga tutaj od nas zegarmistrzowskiej precyzji. I dobrze, w przeciwnym wypadku gra mogłaby być mało przydatna w późniejszym etapach każdej prywatki... Absolutnym hitem jest wariant gry „Impreza", w którym może wziąć udział nawet 20 osób, a gra toczy się w zasadzie bez końca. Szykujcie mieszkania, bo nie każde nadaje się na tego swoistego lokalnego koopa!

Musisz tym ruszyć, ruszyć

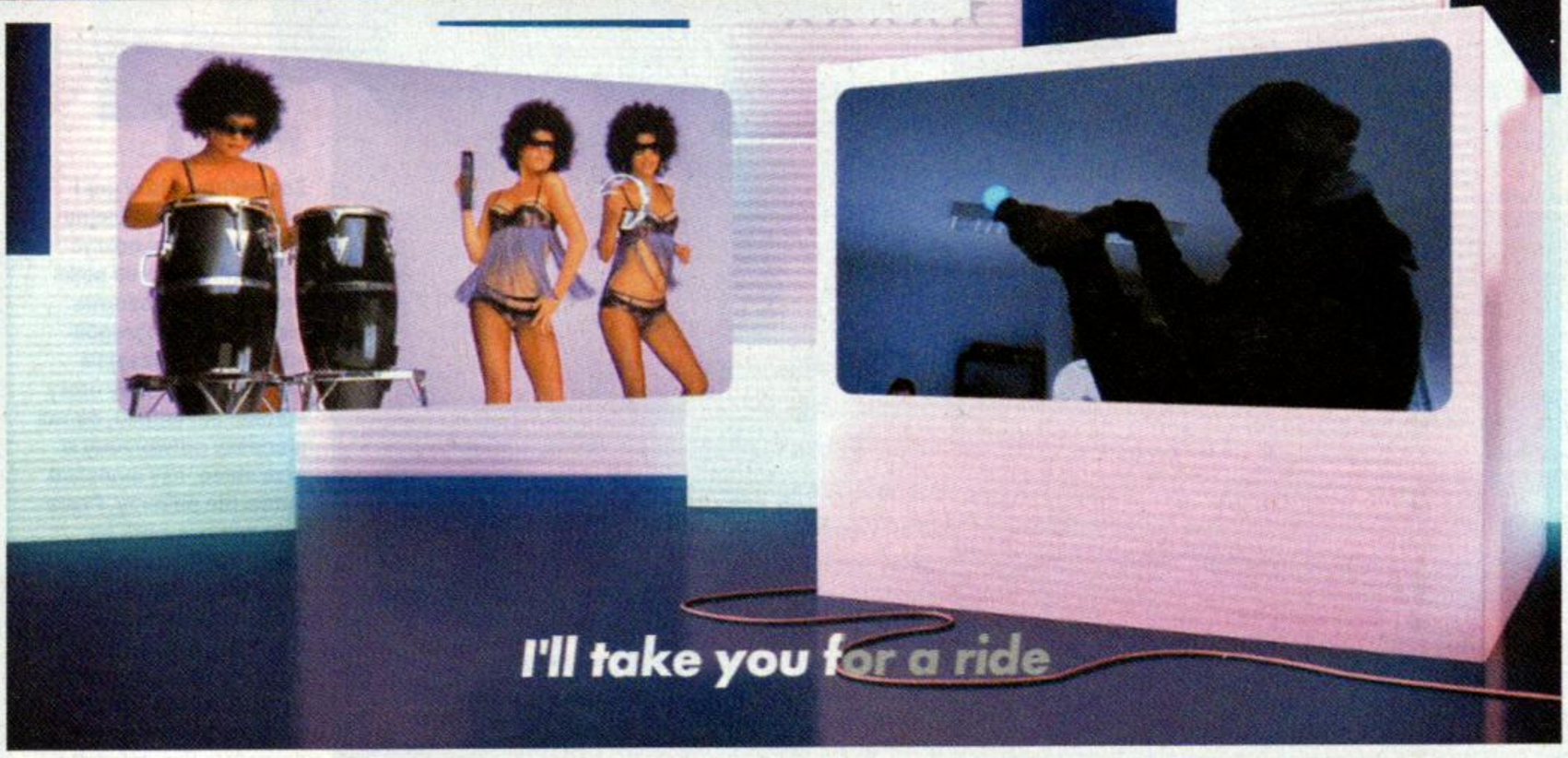
Design całości przeszedł gruntowne przemeblowanie, a ekipa remontowa przyłożyła się do roboty i zamiast polskim zwyczajem przychodzić do pracy pod wpływem i robić w przedziwnym systemie zmianowym 7:00-9:00 (pozdrawiam sąsiadkę z góry!), zakasała rękawy, dzięki czemu DanceStar Party ma

TANIEC PRZYTULANIEC

GULASH: Największym atutem DanceStar Party jest niewątpliwie cena – rekomendowana to 99 złotych, a jak poświęcicie pięć sekund, bez problemu wyrwiecie grę za 89 złotych lub jeszcze taniej. Zakładam oczywiście, że macie już PlayStation Move. Jest polska wersja, są opcje społecznościowe, można śpiewać i tańczyć do upadłego – super sprawa by zachęcić swoją piękniejszą połówkę do wspólnej zabawy. Jestem jak najbardziej na tak. **8/10**

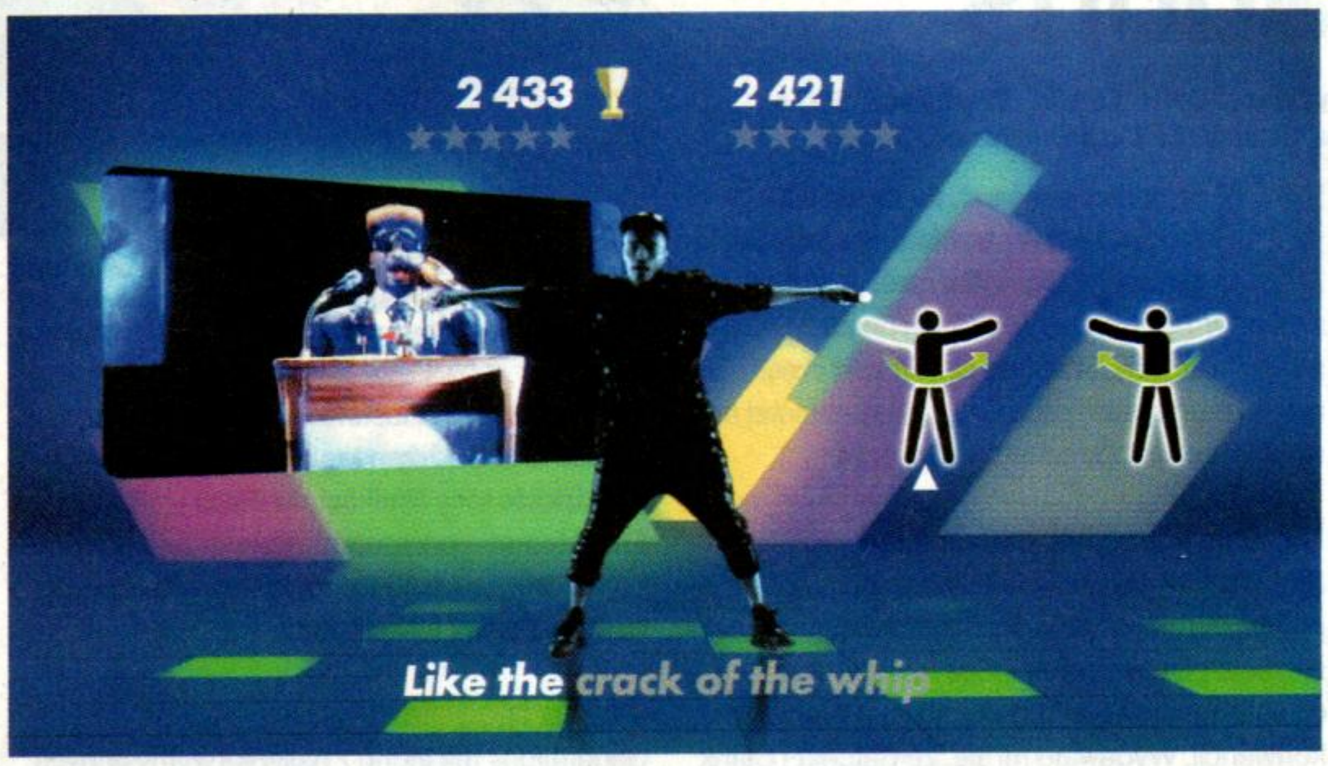
DanceStar i 40 rozbójników

Nie pożałowano kasy na licencje i kilkadziesiąt kawałków naprawdę robi wrażenie. Jak zwykle kilka nie przypadło mi do gustu, ale przy każdej grze muzycznej tak już jest, a piosenki wyselekcjonowano na tyle fajnie, że spokojnie mogę zaręczyć – każdy znajdzie wiele utworów, przy których będzie miał natychmiastową ochotę powyginać śmiało ciało. Zgodnie z tytułem skupiono się niekoniecznie na aktualnych hitach, a na sprawdzonych parkietowych

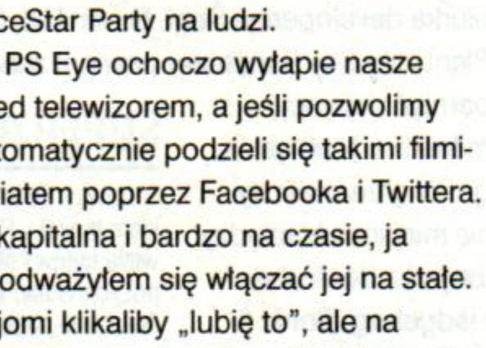


LUBIĘ PATRZEĆ W LUSTRA **Jak ktoś ma taką zachciankę, zamiast teledysków może puścić w okienku tańczącego siebie. Kupa śmiechu i terapia wstrząsowa w jednym. Radzę dobrze oświetlić pokój. I solidnie potrenować.**

GDYBY CUDOWNE SNY SIĘ SPRAWDZAŁY **Czemu piosenki z DanceStar nie działają w SingStarze? Nie wierzę w problemy licencyjne, a raczej małe niedopatrzenie ze strony developera. To jak będzie? Patch w drodze?**



SINGSTAR IS SO OLDSCHOOL **Odświeżona oprawa sprawia bardzo korzystne wrażenie. W SingStar + Dance wszystko wydawało się upchnięte i naćkane na ekranie. Teraz jest przejrzyście, świeżo i o zapachu lawendy.**



HITY DUŻE I MAŁE

Zazwyczaj w recenzjach gier imprezowych wymieniamy tylko tych najbardziej znanych i topowych wykonawców, a akurat tym razem także inni na to zasłużyli. W DanceStar Party znalazło się miejsce dla LMFAO z „Party Rock Anthem", dwóch kawałków Ushera, Diany Ross, New Kids On The Block czy Snap!. Trochę nie pasują oni do teorii mniej znanych, ale sami widzicie jak bardzo napakowana jest ścieżka dźwiękowa nowej gry London Studio. A przecież „zlitowałem się" i nie wymieniłem oczywistej „Barbry Streisand" Duck Sauce ani „Where's Your Head At?" Basement Jaxx... Nawet pomimo braku rodzimych wykonawców, nie ma mowy o kluczeniu w poszukiwaniu jakiejś fajnej piosenki. Raczej ma się ochotę na spróbowanie każdej po kolei, więc radzę imprezy zaczynać wcześniej niż o 21, bo sąsiedzi bywają wybitnie zazdrośni o DanceStar Party, a zwrot kosztów za mandat za zakłócanie ciszy nocnej (może wprowadźmy ciszę dzienną, wiertarkofetysze?!) nie został uwzględniony przez developera. Cóż, zawsze zostaje sprawdzona metoda – nie otwierać drzwi. O drugiej w nocy to raczej nie jest dostawca pizzy...

pewniakach automatycznie zachęcających do tańca. Oczywiście nie mogło zabraknąć Lady GaGi z jej kontrowersyjnym „Born this way", ale obok niej znajdziemy „I'm Still Standing" nieśmiertelnego Eltona Johna czy energetyczne „I See You Baby" Groove Armady w remiksie Fatboy Slima. Na płycie znalazło się miejsce na Barry'ego White'a, Chemical Brothers, Iggy'ego Popa, Outkast, Rihannę, Tiesto, a nawet Willow, czyli córkę Willa Smitha. Fajne jest odkrywanie nawet znanych kawałków na nowo, bo tańcząc zupełnie inaczej się je odbiera. Wisienką na torcie jest „Macarena" dziadków z Los Del Rio, która kilkanaście lat temu zawładnęła domówkami, remizami, bankietami i wszystkimi innymi miejscami, gdzie było odpowiednio dużo miejsca do tańczenia. Jednak tym razem trochę się zawiodłem na DanceStar Party. Liczyłem, że słynny taneczny ruch będzie obecny przez większość utworu, ale autorzy postanowili najwyraźniej go urozmaicić przeplatając innymi figurami. Jakoś w tym wypadku mi to nie pasuje, a jeśli tłumaczeniem jest słabe wykrywanie Move'a przez osobę stojącą bokiem (lub tyłem, wszyscy wiemy, jak to się tańczy), to przecież można było dać opcję bardziej pobłażliwego traktowania wygibasów gracza. Zresztą na imprezach nie ma to większego znaczenia, z tego co zauważyłem akurat w tym wypadku nikt nie przejmuje się instrukcjami na ekranie i po prostu tańczy swoje. A inni z nimi, nawet jeśli to nie była ich kolej. Tak właśnie magicznie działa DanceStar Party na ludzi.

Kamerka PS Eye ochoczo wyłapie nasze popisy przed telewizorem, a jeśli pozwolimy grze, ta automatycznie podzieli się takimi filmikami ze światem poprzez Facebooka i Twittera. Opcja jest kapitalna i bardzo na czasie, ja jednak nie odważyłem się włączać jej na stałe. Może i znajomi klikaliby „lubię to", ale na kacu (moralnym rzecz jasna) oprócz skrzynki nadawczej w komórce, musiałbym zacząć sprawdzać też portale społecznościowe... Grę można wykorzystać do tworzenia własnych figur tanecznych, co jest kolejnym dowodem na to, że DanceStar Party to pełnowartościowy tytuł. Niech Was nie zmyli cena poniżej stówki, to po prostu zachęta Sony, aby jak najwięcej osób spróbowało zabawy. Inicjatywa godna pochwały.

Tańczyć każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej, ale przy DanceStar Party jeden i drugi będą bawili się wprost szampańsko

Nie pomyl kroków

Na razie ciężko wyrokować, czy przeczytaliście właśnie recenzję godnego następcy SingStara, ale wiele na to wskazuje. Zbyt wiele energii włożono w ten projekt, żeby to się nie udało. London Studio stanęło na wysokości zadania, czepialscy jak zwykle wskażą na możliwość oszukiwania poprzez machanie samym Movem bez konieczności tańczenia, kiepską jakość nagrań z PS Eye, czy konieczność posiadania sporej przestrzeni przed telewizorem, żeby zabawa się udała, a meble nie ucierpiały. Jednak z mojej perspektywy to wszystko utyskiwania nudziarzy, którzy uwielbiają ganić gry za drobnostki niewpływające na faktyczny obraz zabawy. DanceStar Party oferuje 40 utworów (założę się o zbroję dla konia, że DLC jest kwestią nawet nie miesięcy, a tygodni, jeśli nie dni), wśród których każdy znajdzie co najmniej kilkanaście prywatnych hitów. Następnym razem liczymy po cichu na polskie przeboje, ale wiadomo – najpierw gra musi się dobrze sprzedać, żeby w ogóle zacząć o tym myśleć.

Tańczyć każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej, ale przy DanceStar Party jeden i drugi będą bawili się wprost szampańsko. Nie wiem jak Wy, ale ja już wiem, co będzie grane na biforze 31 grudnia 2011... //**Gonzo**

OCENA **8.0/10**

Grafika 6/10 **Dźwięk** 8/10 **Miód** 8/10 **Design** 9/10

ZOSTAŃ GWIAZDĄ I SIĘ NIE POŚLIZGNIJ

+ Rozkręca domówki, przejrzysta, przystępna, 40 kawałków

– Macarena, łatwa, brak polskich piosenek

W CHMURACH **Największe wrażenie zrobiły na mnie podniebne miejscówki Sky Sanctuary. Bieganie w pełnym przyspieszeniu po wieżach zawieszonych w chmurach wgniata w fotel.**

Mam płacić za prezent? Za taki chętnie

Sonic Generations

Konsola X360/PS3 **Producent** SONIC TEAM **Wydawca** SEGA
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 7 LAT

WEDŁUG INSTRUKCJI

Miałem powód, by nawiązać do Modern Warfare. Podobnie jak w strzelaninie Infinity Ward wszystko jest dobrze, dopóki gracz robi to, co zaplanowali dla niego twórcy. Wystarczy skręcić w lewo, gdy znak nakazuje w prawo i pojawiają się kłopoty. I tak też jest w Generations. Sonic mknie przed siebie, skacze, szybuje, odbija się od skoczni, masakruje wrogów w ułamku sekundy, ale jeśli zatrzyma się, czy choćby zwolni w miejscu, w którym powinien biec, to kamera zaczyna wariować, a skrypty się sypią. Coś za coś.

Przyjęło się mówić, że moda na skryptowane strzelaniny rozpoczęła się od Modern Warfare. Ja jednak szukałbym ich genezy w czasach narodzin niebieskiego jeża. Fakt, Sonic nie strzela zbyt często, ale nie ma drugiej serii, poza Call of Duty, w której tak niewiele zależałoby od samego gracza.

Uzależniony od prędkości

Zakochałem się w Sonic Generations od pierwszego wejrzenia. Pod względem oprawy niewiele platformówek może równać się z tym, co wyprodukowała Sega w ramach jeżowej konwencji. Wydawało mi się, że Ratchet i Clank zamordowali niebieskiego swoimi spektakularnymi przygodami, ale poziomy w Generations są bajecznie zaprojektowane i nawet po ich wielokrotnym przebiegnięciu odnajdywałem sekrety i przejścia. Właśnie, za pierwszym razem nie można zobaczyć wszystkiego, bo rozpędzony jeż biegnie jak po sznurku najprostszą drogą, niemalże nie wymagając niczego od kontrolującego go gracza. Wiem, że krytykowanie za to Segi byłoby równie mądre, jak narzekanie na to, że w Need for Speed samochód na zakrętach musi skręcać, ale niektóre miejscówki to samograje. Taki już urok serii Sonic i nowi gracze mogą mieć problemy, żeby polubić się z jeżowatym. Fanom to nie będzie przeszkadzać, a to przecież dla nich przygotowano Generations w ramach obchodów dwudziestolecia maskotki Segi. I widać to na każdym kroku. W sklepikach znajdziecie tony filmików, ilustracji i muzyczek. Encyklopedia przypomni Wam wszystkich bohaterów, a wśród sekretów nie zabraknie klasyka z Sega Mega Drive.

PROSZĘ O SPOKÓJ **Wiem, że dla fanów serii Generations to gra na 10/10, ale nie wszyscy kochają Sonica tak bardzo jak oni.**

SONIC COLOURS **Został uhonorowany tylko jednym poziomem (Planet Wisp), a szkoda, bo to jedna z najlepszych gier z jeżem w roli głównej. Było ich sporo, więc Sonic Team musiał wybierać.**

Już tu biegałem

Generations ma jedno z najlepiej wymyślonych menu, jakie kiedykolwiek widziałem. To platformówkowa arena, po której trzeba biegać i skakać, żeby odszukać wszystkie teleporty do wyzwań i leveli. A na potrzeby Generations wybrano i odświeżono najlepsze z najlepszych poziomów, jakie przewinęły się przez japońskie biurka developerów Segi. Green Hill, Chemical Plant, czy Sky Sanctuary powinni znać na pamięć wszyscy miłośnicy Niebieskiego. W grze znalazły się miejscówki między innymi z Sonic the Hedgehog, Sonic & Knuckles, Adventure, Heroes, Unleashed, a nawet Sonic Colours. Wszystkie wyglądają olśniewająco i występują w dwóch wersjach. Klasycznej, w której jeż biega w 2D oraz współczesnej w 3D. Różne są także umiejętności Niebieskiego, co oznacza, że i gra się inaczej (np. w czasach starszego Sonica nie było takich cudów jak speed drift lub quick step), więc to tak naprawdę dwie gry w cenie jednej. Łączy je fabuła, która wprowadza zamieszanie w czasoprzestrzeni i tylko nasz uroczy bohater może uratować świat i swoich przyjaciół. Za każdym razem, gdy pomoże jednemu z nich (naturalnie Knuckles sam by sobie poradził…) otrzymuje dostęp do nowych wyzwań. W Chemical Plant pomaga mu słodka Amy, która wybija go młotkiem wysoko w powietrze, a Tails wsiada do samolotu i staje z nim do rywalizacji. Takie atrakcje wydłużają czas rozgrywki oraz zmieniają zasady, np. przecinałem plansze z boostem, który był o 300% mocniejszy od standardowego.

Dziwię się, że ta gra została w ogóle wydana, bo jej autorzy musieli raz w tygodniu forsować nowe pomysły, dodając choćby elementy RPG – można rozwijać Sonica, kupując zdolności i łącząc je w zestawy. Dzięki nim można lepiej przygotować się do specyficznych wyzwań, ale nie zdobędziecie waluty, jeśli nie wymasterujecie podstawowych poziomów. Można je ukończyć w kilka minut, można w kilkanaście. Od czasu do czasu Sonic zamienia się w bardziej klasycznego platformera; trzeba nakombinować się przy mechanizmach i pułapkach, za którymi czekają nagrody. Projekty poziomów są doprawdy zaskakujące i wiele razy myślałem, że zginę, bo spadłem w przepaść, a jednak lądowałem na drugim, czy trzecim piętrze trasy. Jak każda przygoda Niebieskiego, także ta udowadnia graczowi, że można ją szybko przebiec lub codziennie odkrywać ją na nowo. Sonic Team są w dobrej formie; tak wspaniałego prezentu fani nie mogli sobie wymarzyć. Ponaddźwiękowo gnajcie do sklepów. //**Fax**

SUPERJEŻ ŚLICZNY I EFEKTOWNY

GULASH: To bardzo udana gra, a wcześniej różnie z Sonikiem bywało. Pytanie tylko, czy niebieski jeż ma jeszcze wielu fanów? Mam nadzieję, że tak i skuszą się na nową propozycję Sonic Team, bo to przepiękne wirtualne muzeum poświęcone obchodzom dwudziestych urodzin Sonika. 8/10

OCENA **8.5/10**

Grafika 9/10 **Dźwięk** 7/10 **Miód** 8/10 **Design** 8/10

FANI MARIO PĘKLI Z ZAZDROŚCI

+ Najlepsze poziomy w dwóch wersjach
– Momentami samograj, czasami kamera

Dusze utracone

The Cursed Crusade

Konsola PS3/X360 **Producent** KYLOTONN GAMES **Wydawca** DTP
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 **Dozwolone od** 18 LAT

Należą do bohaterów gry – Denza, poszukującego zaginionego ojca-krzyżowca, oraz Estebana, hiszpańskiego rzezimieszka. Wpadają na siebie przypadkowo na polu walki, zostają kompanami i razem próbują przezwyciężyć wiszącą na nich klątwę. Niczego złego nie zrobili, ale cierpią za grzechy ojców. Ja cierpiałem grając w tego crapa zamiast w Dark Souls. Ile dusz straciłem w tym czasie? Wolę nie liczyć.

Krzyżowcy i demony

W dowolnym momencie, po ubiciu iluś przeciwników można przejść w tryb demona. Ukazuje się wtedy drugie oblicze świata, wszystko płonie, a bohaterowie stają się silniejsi i zadają mocniejsze ciosy. Znajdują też słabe punkty w ścianach i mogą wykorzystać tę wiedzę do zrobienia sobie przejścia. Jak dla mnie same plusy. Minusem jest to, że herosów nieustannie ściga pan Śmierć, ale tu bardziej przypomina Predatora z zasłoniętą twarzą. Jak twierdzi, jest wszędzie i zawsze, ale jakoś przez całą grę nie udaje mu się dorwać ani Denza, ani Estebana. Nawet wtedy, gdy więzi ich w snach i mierzą się z nim oko w oko na koszmarnym polu walki. Wystarczyło parę razy potraktować go wiązką ognia wystrzeloną z rąk, by zwiał grożąc, że jeszcze powróci. Zaaaaraz, jakie znowu wiązki ognia? A tak właśnie. Jeśli spodziewaliście się, że to będzie gra o krucjatach, ale nie znajdą się w niej żadne assassinscreedowe bzdury, niestety nie mam dla Was dobrej informacji. Tutaj bossowie mają w zwyczaju szybko padać po kilku ciosach, po czym wstają i zanosząc się śmiechem przeistaczają się w demony. I nagle mina im rzednie, gdy widzą, że Denz i jego kumpel też są przeklęci.

OCZY WYPŁYWAJĄ **Do wszystkich błędów dodajcie okropny scrolling obrazu. Bałem się, że mi oczy wypłyną, momentami aż odwracałem wzrok, byle nie patrzeć na ekran. Tortura.**

KRUCJATA ASASYNÓW? TA JASNE...

GULASH: Zapowiadało się fajnie – chyba każdy lubi klimaty krucjat, templariuszy i piekielne bestie ścigające bohaterów. Z drugiej strony nie należało się też napalać; gdyby gra miała niewiarygodny potencjał, pewnie przytuliłby ją większy wydawca niż DTP. Tak czy inaczej: gra jest przeciętna, nieładna na konsolach, maksymalnie przegadana i co chwila przerywana scenkami, a ponieważ postacie nie są wcale interesujące, nie chce się tego oglądać. Za pięć dych można brać. 5/10

Mnie mina zrzedła, kiedy po długaśnym intro w końcu przyszło do walki i zobaczyłem, jak toporne są ruchy bohatera. Wiem, że rycerz powinien poruszać się ociężale, ale nie musi być drewnianym klocem, co idealnie pokazuje Dark Souls. Jakbym odpowiadał za animację w Cursed Crusade, wstydziłbym się o tym wspominać w CV. Do tego ciosy nie mają żadnej mocy, dobrze że chociaż finishery są krwawe – kłucie mieczem w klatkę piersiową, przebijanie głowy ostrzem, odcinanie łbów lub podrzynanie gardeł stanowią chleb powszedni bohaterów. Same walki to nuda do kwadratu. Przeciwnicy atakują z kilku stron, ale wystarczy pamiętać, że jak wokół któregoś pojawi się niebieska obwódka, to będzie atakował i należy wcisnąć przycisk parowania ciosu – droga wolna do wyprowadzenia kontry. Coś w stylu Batmana, tyle że emocji zero. Da się też przeciwnika ogłuszyć, a czasami należy klepać w przyciski w prostym QTE. Trzeba postarać się, żeby zginąć.

Robaczywka

Da się grać we dwie osoby w kooperacji. Samemu trudniej, bo Esteban potrafi się gdzieś zaklinować albo nie ma ochoty podejść i pomóc np. w przesunięciu wózka tarasującego przejście. Czy ktoś testował tę grę? Widzę trzech siedzących na ziemi gości, więc podbiegam do nich, myśląc że ich zaatakuję nim wstaną, ale w ułamku sekundy oni są już na nogach – ba, biegną na mnie! Dramat. Zgłosiłem się na ochotnika do tej recenzji, bo po Dark Souls nagle poczułem przypływ miłości do gier z rycerzami w rolach głównych. Żałuję, bo Cursed Crusade to zwykły crap. //**Mielu**

OCENA **4.0/10**

Grafika 4/10 **Dźwięk** 4/10 **Miód** 4/10 **Design** 4/10

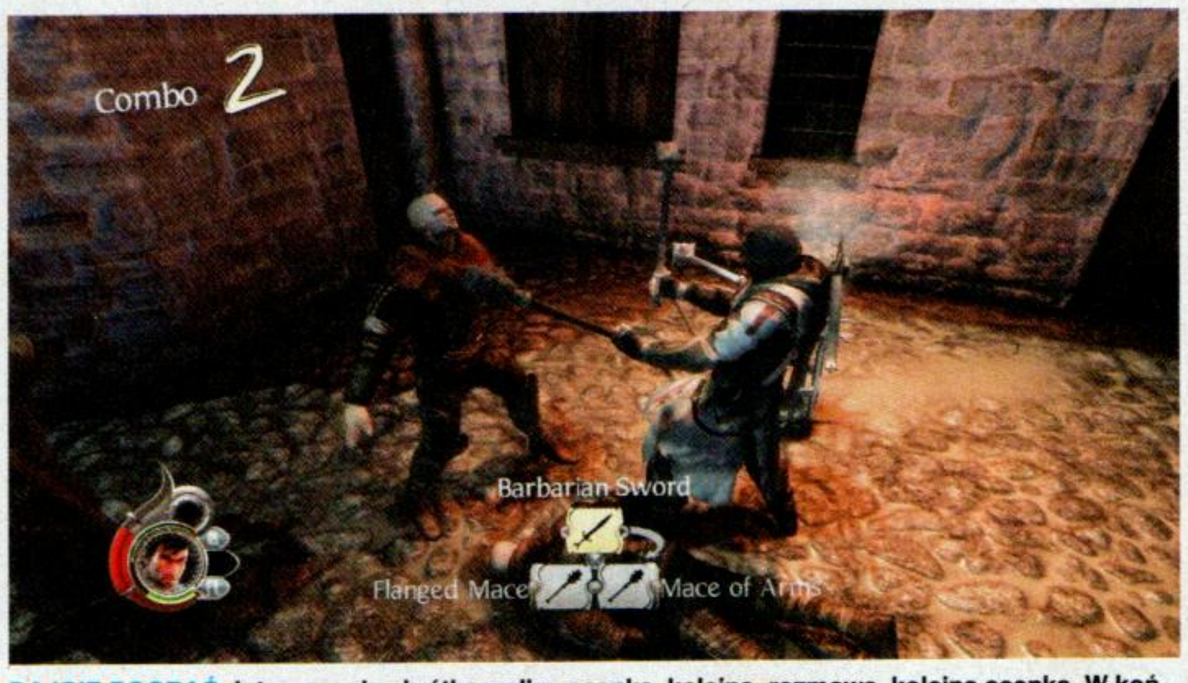
KLĄTWA CRAPÓW WCIĄŻ SILNA

+ Sporo broni i combosów do nauczenia
– Scrolling, łatwe walki, nędza fabuła, dziwactwa

ZABAWY Z BRONIĄ

Po każdej misji/epizodzie można podpimpować herosów rozdzielając punkty doświadczenia – nauczyć nowych combosów, wzmocnić siłę klątwy (nonsens, bo przecież chcą się jej pozbyć), zwiększyć siłę i wytrzymałość bohaterów. Warto podnosić każdą broń w trakcie walk. Nie tylko dlatego, że często używane w końcu się łamią, więc trzeba mieć zawsze „świeży" oręż pod ręką, żeby nie zostać z odpryskiem w dłoniach. Po prostu odblokowuje się drzewko combosów dla każdego miecza, topora czy maczugi. Osobne kombinacje są dla włóczni, inne dla dwóch różnych broni trzymanych w obu rękach, jeszcze inne dla np. miecza i tarczy albo tarczy i maczugi. Naprawdę sporo tego i widać, że ktoś miał na to pomysł. Może powinien pomyśleć o pracy w innym studiu, bo w Kylotonn ta praca poszła na marne. Walki są nudne i proste, przez co te zabawy z bronią nie mają zbyt dużego sensu. Szkoda.

NACIĄGNIJ I STRZELAJ **A w międzyczasie jeszcze przymierz. Mowa oczywiście o strzelaniu z kuszy. Kamera pojawia się w takich momentach nad barkiem postaci, czyli jak w Gearsach i RE.**



DAJCIE POGRAĆ **Intro, scenka, krótka walka, scenka, kolejna, rozmowa, kolejna scenka. W końcu jest trochę gry. Niestety, fabuła to jakieś bzdury, więc i tortura większa niż w przypadku MGS4.**

To nie będzie nowa religia

Rage

Konsola PS3/X360 **Producent** ID SOFTWARE **Wydawca** BETHESDA
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 (4) **Dozwolone od** 18 LAT

Id Software chcieli spróbować się na wielu frontach i na żadnym w pełni nie zwyciężyli. Nie chodzi mi tylko o kwestię tak zwanego „hajpu", który mógł wykreować zbyt wielkie oczekiwania wobec gry. To raczej sama gra obiecuje graczowi co rusz coś nowego i nigdy tych obietnic do końca nie dotrzymuje. Rozpoczynając zabawę z Rage, gracz trafia do postapokaliptycznego świata pełnego rozległych przestrzeni i intrygujących technologii. Aż chce się odkrywać jego najskrytsze zakamarki, zresztą gra sama do tego zachęca we wbudowanym systemie podpowiedzi. Niestety, Wasteland w Rage to tylko z pozoru otwarty świat. Kaniony, wąwozy i autostrady sprawiają, że na „ziemię jałową" składa się w sumie spora liczba wąskich korytarzyków, z których nie za bardzo da się wyrwać. To jedna z najbardziej ograniczających gier z rzekomo otwartym światem w ostatnim czasie. A najgorsze, że to samo tyczy się także miejscówek, w których mają miejsce właściwie misje. Ciągle przed siebie. Aż dziwne, że wprowadzono przycisk skoku, ponieważ praktycznie niczego nie da się nim przeskoczyć. Niewidzialne ściany – bo nie powiecie mi, że kawałek betonu wystający piętnaście centymetrów nad ziemię to widzialna przeszkoda – dają o sobie znać często i gęsto. Na głupi stolik nie da się wskoczyć. To bardzo symptomatyczne dla tej gry: daje graczowi możliwości, ale niewiele okazji do ich wykorzystania.

Dualizm zabawy

Rozgrywkę podzielono na dwa diametralnie różne segmenty: klasyczne strzelanie FPP i kierowanie pojazdami wyposażonymi w broń ofensywną – coś jak Twisted Metal lub Vigilante 8. Autorzy starali się je jakoś połączyć, ale nie bardzo to wyszło, w rezultacie mamy więc jakby dwie gry w jednej. W budynkach i miastach poruszamy się na piechotę i strzelamy jak w każdym FPSie, za to kiedy je opuścimy i trafiamy na rubieże Wasteland, wsiadamy do pojazdów. Teoretycznie można z nich wysiąść w każdym momencie, ale w praktyce nie ma ku temu żadnych powodów.

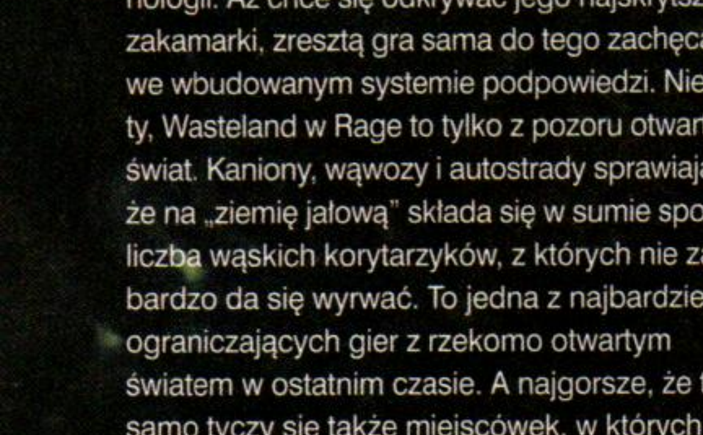
Jedną z prób powiązania obu sekcji w całość jest wymuszenie na graczu wygrywania specjalnych wyścigów, gdzie nagrodą są np. nowe części do maszyn czy lepsze pojazdy – bez nich nie można pchnąć głównego wątku naprzód. Zleceniodawcy zadań argumentują to tym, że bez odpowiednio opancerzonej fury nie da się pokonać zmotoryzowanych bandytów w danej okolicy. Może to i prawda, ale bez trudu dałoby się ich ominąć. Rage nie jest jednak grą nieliniową, co mógłby błędnie sugerować system questów.

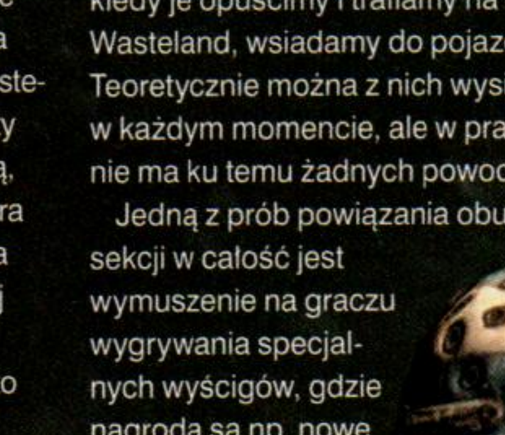
Smutna prawda jest taka, że główną funkcją otwartych terenów Wasteland jest wydłużenie czasu potrzebnego do dostania się z punktu A do B. Niewiele więcej tam się dzieje, a jeśli już, jest to mało ciekawe. Najczęstszą rozrywką jest rozwalanie wrogich pojazdów, za co dostaje się bonusową kasę. Może się to podobać, ale mnie osobiście irytuje zabawa w kotkę i myszkę, kiedy staramy się ustawić auto, by przeciwnik był na wprost. Ten z kolei próbuje zrobić to samo, co kończy się jazdą w kółko. Autorzy próbowali urozmaić jazdę i dołożyli dodatkowe wytyczne. Można rozwalać lewitujące robociki wybijając się z wyskoczni oraz robić za kuriera i zarabiać dodatkowo kasę docierając do checkpointów w wyznaczonym czasie.

Żadna rewelacja, chyba że polubicie samo jeżdżenie. Mnie szczególnie nie przypadło do gustu. Gdy pędzicie do przodu, wszystko jest w najlepszym porządku, ale skręcanie to trochę loteria, ponieważ zbyt łatwo obraca pojazd o sto osiemdziesiąt stopni. Można mieć również zastrzeżenia do fizyki, gdyż kolizje często wyglądają dziwnie, a kompletne wyhamowanie z kilkuset kilometrów na godzinę do zera w sekundę zwyczajnie śmieszy.

Sprytne bestyje

Wystartowałem od wielu zarzutów, ale jeszcze nie czas kończyć. Choć jazda stanowi niemal pięćdziesiąt procent rozgrywki, można na upartego uznać, że jest tylko dodatkiem. Ale już trudno przebaczyć wiele bzdurnych a obowiązkowych misji. Te prawdziwe, często godzinne questy zazwyczaj są przerzedzone zadaniami, w których wystarczy gdzieś dojechać, zagadać do NPCa i wrócić do zleceniodawcy. Żadnych emocji, żadnego większego sensu. Przez sporą część gry bohater jest takim popychadłem, która załatwia dla mieszkańców Wasteland drobne sprawy. Główny wątek fabularny przewija się niby bez przerwy, ale tak naprawdę jest średnio wyeksponowany i zawodzi w budowaniu napięcia, w związku z czym punkt



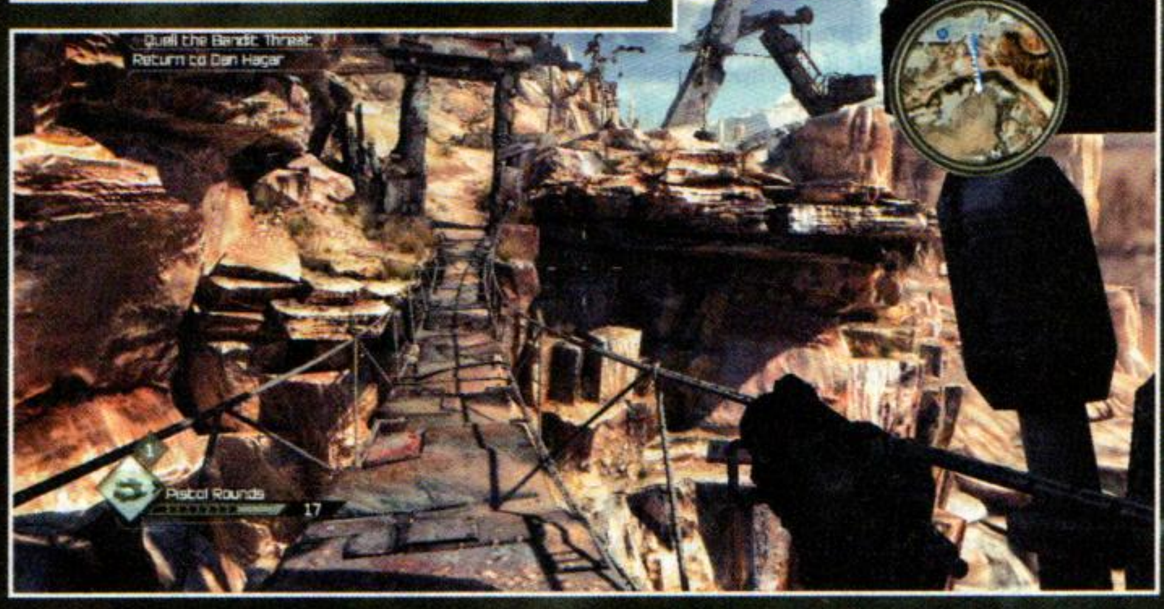


A PLACE TO LIVE **Wasteland nie jest może najbardziej wiarygodnym z fikcyjnych światów, ale nawet tu mieszkańcy mają swoje codziennie rozrywki.**

MUTANT BASH TV **To zabijanie mutantów ku uciesze widzów. Jest to minigra obowiązkowa, gdyż dobre występy w telewizji są warunkiem zdobycia sponsora, który z kolei umożliwia start w wyścigach i wygrywanie nowych pojazdów.**

POMNIEJSZE ROZRYWKI Nie wszystkie minigry są skomplikowane czy rozbudowane. Na ulicach Wellspring mieszkańcy grają w kości lub testują swoją zręczność za pomocą noża i dłoni.

MOŻE PARTYJKĘ? Największą popularnością cieszy się specyficzna gra w karty, do której gracz zbiera talie przemierzając Wasteland. Taki wątek kolekcjonerski. Szkoda jedynie, że dużo w niej zależy od szczęścia.



kulminacyjny przychodzi nieco znienacka.

Jednak kiedy gracz dotrwa do porządnej, rozbudowanej misji, mającej miejsce w specjalnie dla niej zaprojektowanej miejscówce, wtedy Rage zaczyna lśnić. Nawet, jeśli nie przestaje być corridor shooterem. Godna pochwały jest przede wszystkim gibkość i zwinność przeciwników. Nacierając na bohatera, robią fikołki, odbijają się od ścian, przeskakują przeszkody, a nawet chwytają się sufitu. Naprawdę ciężko utrzymać ich w celowniku, szczególnie na padzie. Ci wyposażeni w broń palną chowają się za osłonami, inteligentnie uciekają przed granatami i starają się znaleźć najlepszą pozycję do prowadzenia ostrzału. Arsenał do ich eksterminacji jest dość klasyczny. Znajdziecie tu rewolwer, shotguna, dwa rodzaje karabinów czy wyrzutnię rakiet. Może tylko kusza wyróżnia się jakoś spośród reszty. Na szczęście sporą różnicę robią typy amunicji, które w efekcie przynajmniej podwajają liczbę sposobów prowadzenia ognia. Warto również pamiętać o ofensywnych przedmiotach w kieszeni bohatera. Trójskrzydłowy bumerang bezszelestne dekapituje mutanty, pająkowaty robocik podwaja siłę ognia, a zdalnie sterowany samochodzik-pułapka pozwala wysadzić w powietrze grupę wrogów czających się w sąsiednim pomieszczeniu.

Prawie jak RPG

Podobnych sprzętów jest więcej, a ich dostępność zależy od tego, czy zdobędziecie schematy do ich zbudowania oraz potrzebne części. Schematy najczęściej można znaleźć w sklepie, ale niektóre da się zdobyć jedynie wypełniając misje poboczne. Z kolei części walają się po świecie gry, trzeba ich tylko uważnie wypatrywać i kraść wszystko, co się nawinie. Zbieractwa w Rage nie brakuje, a wszelkie śmieci da się łatwo spieniężyć, by potem zakupić amunicję bądź też ulepszenia do broni i wozów. Da się także w dość ograniczonym zakresie podnosić statystyki samego bohatera. Chodzi tu głównie o wytrzymałość oraz wbudowany w ciało protagonisty defibrylator. Ten ostatni to ciekawy patent. Kiedy energia spadnie do zera, rozpoczyna się zręcznościowa minigierka, która przywraca bohatera do życia i razi prądem przeciwników w pobliżu. Urządzenie to potrzebuje jednak dość sporo czasu, by naładować się ponownie, przynajmniej póki nie zdobędziecie odpowiednich modyfikacji. Zginąć w Rage w związku z tym wcale nie jest trudno, co byłoby sporym plusem, gdyby nie system zapisu z innej epoki. Pamiętajcie, by możliwie często sejwować, ponieważ checkpointy rozstawione są tak rzadko, że praktycznie ich nie ma, i możecie stracić czasem nawet godzinę gry. A dziś dla większości graczy może to być impuls, by odłożyć grę na półkę.

Rage to gra bardzo ładna i co najmniej dobra, ale są tu elementy zwyczajnie nieudane lub średnie. Nawet sama wymiana ognia nie jest nową jakością

Pod lupą

Rage to wciąż gra bardzo ładna i co najmniej dobra, ale są tu elementy zwyczajnie nieudane lub w jakiś sposób niekompletne. Przykładowo grafika, choć płynna w ruchu i olśniewająca na statycznych obrazkach, cierpi na nagminne doczytywanie tekstur, które swoją drogą też nie powalają jakością, gdy im się bliżej przyjrzeć. No i nie mogę nie ściąć oceny za brak naprawdę otwartych przestrzeni. Niestety nawet sama wymiana ognia nie jest żadną nową jakością, czego dowodem może być tryb multiplayer, który obejmuje jedynie starcia pojazdów. A te, przynajmniej mi, średnio przypadły do gustu.

Krótko mówiąc, Rage nie podniósł poprzeczki dla gatunku, a na rynku są i wciąż pojawiają się strzelaniny, które oferują o wiele więcej wrażeń. //**Kaxi**

JEDNA GRA DO KUPIENIA MNIEJ

MIELU: Chyba za długo id robili tę grę albo za wcześnie ją pokazali i zdążyliśmy wyobrazić sobie, że będzie nie wiadomo czym. „Skoro tyle ją robią, to musi być killer". Niestety nie jest. To krótka, momentami nudnawa gra. Mam wrażenie, że id zatrzymali się w rozwoju i przydaliby im się nowi ludzie, którzy pracowali przy hitach z ostatnich trzech lat. No i te zamknięte tereny – już mnie nie dziwi czemu Bethesda nie chce zrobić na tym silniku Fallout 4. **7/10**

OCENA **7.0/10**

Grafika 7/10 Dźwięk 8/10 Miód 7/10 Design 7/10

NIE BĘDZIE Z TEGO NOWEGO DOOMA ANI QUAKE

➕ Piękny design, SI, poziom trudności, płynna animacja
➖ Świat nie jest otwarty, jeżdżenie doklejone na siłę

W WIĘKSZYM GRONIE

Jako się rzekło w recenzji, Rage oferuje rozgrywkę wieloosobową zarówno w kooperacji, jak i przeciw sobie. W tym pierwszym przypadku gracze powracają do lokacji znanych z kampanii dla samotnika, biorąc udział w historiach, o których w głównym wątku wspominają mieszkańcy. Miły detal. Z kolei drugi wariant rzuca graczy za kierownice postapokaliptycznych wozów, które ścigają się do checkpointów, walczą o przysłowiową flagę lub po prostu naparzają do siebie ze wszystkiego, co fabryka dała. Trochę dziwi, że twórcy Quake'a poskąpili graczom FPSowego deathmatcha.

Worms: Ultimate Mayhem

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) **Producent** TEAM 17 **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-4(4) **Dozwolone od** 12 LAT

Mam nadzieję, że seria Worms doczeka się kontynuacji, która zachwyci fanów bajeczną grafiką w stylu Rayman Origins, bo wydawanie najsłabszych odsłon w 3D nie przekona nikogo do sympatycznych robaków. Worms Ultimate Mayhem to kompilacja dwóch klasycznych gier, czyli Worms 3D i Worms 4: Mayhem. Team17 zarzekali się przed premierą, że wprowadzili wiele zmian, ale kontrolowanie kamery w 3D nadal sprawia wiele problemów. I nie chodzi tylko o sterowanie robakami, strzelanie, czy rzucanie granatami, ale pełne spojrzenie na mapkę. Co prawda w trakcie wykonywania akcji widać w małym okienku, co dzieje się np. z wystrzelonym pociskiem, ale taka perspektywa bardziej przeszkadza niż pomaga. Nie wiadomo kto gdzie jest, a czasu na ruch jest tak mało, że szybko pojawia się irytacja. Tym bardziej, że SI w dalszym ciągu potrafi zarówno zabić siebie i członków swojego zespołu, jak i rzucić granatem z drugiej połowy planszy pod nieprawdopodobnym kątem i zakatrupić naszego robaka. I gdzie tu sprawiedliwość?

Ultimate Mayhem wygląda solidnie i nadal potrafi rozbawić zachowaniami robaków, ale sama rozgrywka rozczarowuje. Skoro to ulepszona wersja to oczekiwałbym bardziej podatnego na zniszczenie środowiska i nowych, różnorodnych mapek. Dorzucono tony niepotrzebnych strojów dla robaków, a podstawowe błędy w mechanizmach rozgrywki nie zostały poprawione. To bardzo robaczywa gra. //**Fax**

4.8/10

Mercury Hg

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) **Producent** IGNITION **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 3 LAT

To idealna gra na platformy przenośne i smartfony, które wykorzystują czujniki ruchu. W przypadku konsol zabawa traci swój urok, gdyż Mercury Hg nie wykorzystuje potencjału dodatkowych kontrolerów. Wystarczyło dorobić obsługę Kinect jak w Leedmees i PlayStation Move na PlayStation 3, a przyjemność z rozgrywki wystrzeliłaby w kosmos. A tak kontrolowanie plansz w stylu Super Monkey Ball szybko się nudzi i nie stanowi specjalnego wyzwania. Rtęć należy przelać z punktu A do B przez różnorodne miejscówki, zmieniać jej kolory i właściwości, dzielić na mniejsze części i ponownie łączyć, by pokonać wyzwania logiczne. Ogromne znaczenie mają tu rodzaje powierzchni, po której rozlewa się rtęć oraz ruchome przeszkadzajki. Na pierwszy rzut oka poziomy są bardzo różnorodne, ale motywy dość szybko zaczynają się powtarzać. Wystarczy raz nauczyć się działania kilku mechanizmów, by bez problemów ukończyć kolejne etapy. Mercury Hg wygląda bardzo prosto i estetycznie, a muzyka, również ta, którą wgracie na dysk Waszych konsol, wpływa w czasie rzeczywistym na wygląd plansz, co trzeba zaliczyć na plus. Podobne jak i cenę (kilkanaście złotych), która nie należy do wygórowanych. Zabrakło jedynie większego poziomu trudności oraz obsługi Move/Kinect. Na klasycznych kontrolerach gra się zbyt niewygodnie. //**Fax**

5.6/10

Space Channel 5: Part 2

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) **Producent** SEGA **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 **Dozwolone od** 7 LAT

Tetsuya Mizuguchi to bez wątpienia jeden z najbardziej zwariowanych twórców gier z Kraju Kwitnącej Wiśni. Elementem wspólnym jego projektów – Lumines, Rez, Child of Eden, Meteos, czy Every Extend Extra Extreme – jest specyficzne wykorzystanie muzyki.

Podobnie jest w tej grze muzycznej, która debiutowała jeszcze na konsoli Dreamcast. Jej bohaterką jest Ulala – dziennikarka, która walczy z kosmicznymi terrorystami. W misji pomagają jej urocza policjantka Pine, reporterka Pudding i Space Michael (w tej roli Michael Jackson). Poziom absurdu w Space Channel 5 przekracza wszystkie możliwe normy, ale nic nie poradzę na to, że gra się świetnie. To typowa muzyczna zabawka, w której liczy się słuch i refleks przy naciskaniu odpowiednich przycisków. Nie ma tu tak wielkich ułatwień jak choćby w Guitar Hero, czyli strzałek pokazujących, co i kiedy należy wdusić na padzie. Właśnie, SEGA najwyraźniej przespała premierę kontrolerów ruchowych, bo gra ich nie obsługuje. A pasowałyby idealnie, tym bardziej, że poza wystukiwaniem rytmu strzela się tu także do kosmitów i walczy z bossami. Najwyraźniej SEGA potrzebuje kolejnej generacji konsol, żeby opanować do mistrzostwa wydawanie swoich klasyków. Teraz udało się tylko podkręcić oprawę graficzną. //**Fax**

6.9/10

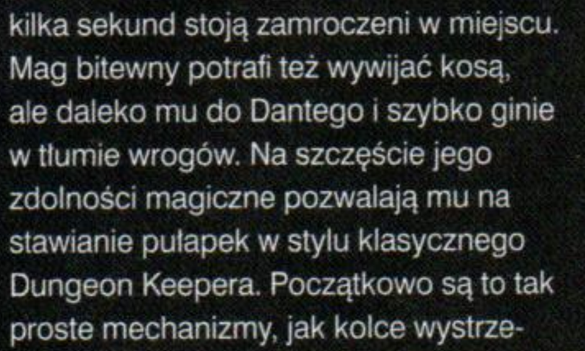
Zostań orkobójcą i uratuj zamek

Orcs Must Die

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) **Producent** ROBOT ENT. **Wydawca** ROBOT ENT. **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 12 LAT

Sukces polskiego Anomaly: Warzone Earth oraz przenośnej wersji Plants vs Zombies pokazał, że w gatunku tower defense można jeszcze sporo wymyślić. Robot Entertainment, czyli niedobitki Ensemble Studios, których stratedzy kochają za Age of Empires, połączyli kilka gatunków gier oraz swoją nienawiść do orków i stworzyli Orcs Must Die!

Pamiętacie jak Drużyna Pierścienia odpierała atak orków w kopalniach Morii? Legolas taśmowo faszerował ich strzałami, ale musiałby mieć miniguna, by powstrzymać kolejne fale wrogów. Główny bohater Orcs Must Die! korzysta z magicznej kuszy, która pozwala prowadzić ogień na kilka różnych sposobów. Można się nią bawić jak snajperką, karabinem maszynowym lub odpalać potężne ataki, po których orkowie przez kilka sekund stoją zamroczeni w miejscu. Mag bitewny potrafi też wywijać kosą, ale daleko mu do Dantego i szybko ginie w tłumie wrogów. Na szczęście jego zdolności magiczne pozwalają mu na stawianie pułapek w stylu klasycznego Dungeon Keepera. Początkowo są to tak proste mechanizmy, jak kolce wystrzeliwujące z podłogi i ścian lub bagienka spowalniające nieprzyjaciół. Z czasem dochodzą wybuchające beczki, katapulty, wahadła, zapadnie oraz umocnienia. Nie zabrakło też standardowych zaklęć typu fireball i firewall oraz przyzywania żołnierzy i łuczników, którzy pomagają w walce. W sumie w grze znalazło się kilkadziesiąt zabójczych pułapek, broni i czarów, które można ulepszać. Mechanizmy najlepiej



TELEPORTACJA **W sadze Sapkowskiego umożliwiała czarodziejom organizowanie wystawnych bankietów z potrawami z całego świata. Tutaj sprowadza się do szybkiego przemieszczania po mapach.**

CZARODZIEJKI **Ich pomocna dłoń przyda się w walce. Wykupywanie od nich umiejętności pozwala rozwinąć magiczne i bojowe zdolności bohatera lub zwiększyć siłę pułapek.**

budować w przerwach pomiędzy hordami orków, ale po kilku godzinach stawiałem je w locie, gdy tylko zdobyłem wystarczająco dużo punktów za kolejne trupy.

W Orcs Must Die! gra się jak w klasycznych strzelaninach TPP, a podziemia zmieniają się po każdej rundzie. Początkowo to tylko korytarze, w których orkowie biegną przed siebie, chcąc dostać się do kuli teleportacji, ale z czasem ich architektura jest coraz bardziej skomplikowana, a zieloni atakują z wielu bram równocześnie i wtedy naprawdę ciężko ich powstrzymać. Przeciwnicy występują w wielu rodzajach; są tu opancerzeni mocarze, upierdliwi łucznicy, giganci, latające dziwadła i szybcy zwiadowcy, a każdego z nich można ukatrupić na wiele sposobów. Gra sowicie nagradza za masowe morderstwa i ciekawe kombinacje niczym Bulletstorm. Ja wciągnąłem się w rozgrywkę od pierwszej planszy i nie mogłem przestać przez wiele godzin. Orcs Must Die! wygląda świetnie i przepełnione jest grubym humorem. //**Fax**

OCENA 8.4/10

Grafika 8/10 Dźwięk 7/10 Miód 9/10 Design 8/10

PRAWIE JAK DUNGEON KEEPER

+ Pułapki, humor, areny, orkowie
− Brak kooperacji

DWÓCH MNIEJ **Z czwórki bohaterów Shattered Dimensions zostało dwóch. Nie załapał się Ultimate Spidey w żyjącym kostiumie ani Spider-Man Noir. Pierwszego nie żal, ale drugiego już tak, bo specjalizował się w działaniu po cichu, więc gra stawała się skradanką, co wprowadzało potrzebne urozmaicenie.**

Spidey cudem przeżył. Gra rokuje gorzej

Spider-Man Edge of Time

Konsola PS3/X360 **Producent** BEENOX **Wydawca** ACTIVISION
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 **Dozwolone od** 12 LAT

Z wielką developerską mocą przychodzi wielka odpowiedzialność za superherosa, o którym tworzy się grę. Czy jakoś tak. Wiedzą o tym w Rocksteady, czego dowodem Batman: Arkham City. Ta ekipa przede wszystkim potrafiła zrozumieć, o co w komiksach z Nietoperzem chodzi. Ich przeciwieństwem jest Beenox. Ci goście nie czują, na czym polega fenomen Spider-Mana i nie potrafią zrobić miażdżącej gry z jego udziałem. Kto to widział, żeby akcja całej gry z Pajęczakiem toczyła się wewnątrz budynku? Co prawda niemałego, ale mimo wszystko – Spidey powinien zapierdzielać na pajęczynie po całym Manhattanie. Czy tak trudno to zrozumieć?

Pająków dwóch

Akcja toczy się w gigantycznym wieżowcu Alchemaksu. W przyszłości pracuje w nim Miguel O'Hara, czyli Spider-Man 2099, a w teraźniejszości Peter Parker. Jak to się stało, że Pete nie tyra w Daily Bugle? To sprawka bossa Alchemaksu, który znalazł sposób na podróże w czasie i zmienił przeszłość. Na tyle, by jego firma powstała znacznie wcześniej, Doctor Octopus był tylko przerażonym przygłupem (ale z mackami), a Anti-Venom chciał zatłuc Spideya. O'Hara próbuje do tego nie dopuścić i w tym celu w magiczny sposób nawiązuje telepatyczną łączność z Parkerem, dzięki czemu obaj panowie mogą współpracować,

MIESZANIE W CZASIE

Panowie nie tylko kontaktują się ze sobą, ale też mogą zmieniać rzeczywistość. Zniszczenie prototypu robota bojowego w teraźniejszości uratuje życie Pająka walczącego z maszyną w przyszłości. Ale może być odwrotnie – jeden bohater zrobi coś, co wpakuje drugiego w megatarapaty. Odpala się licznik i w kilka minut trzeba wszystko odkręcić. Oczywiście to skryptowane sekwencje, ale dzięki nim jest ciekawiej, no i fajnie posłuchać błagania o pomoc Spideya ocierającego się o śmierć.

a później nawet Pete pojawia się w przyszłości, a w teraźniejszości szaleje Pajęczak w wersji 2099.

Efekt tego zamieszania jest taki, że nie tylko nie wychodzimy z budynku Alchemaksu, ale też biegamy po dwóch jego wersjach – zwykłej i futurystycznej, ale nie powiedziałbym, że bardzo się różnią. Backtracking jest spory, wrażenie poruszania się cały czas po kilku bliźniaczo podobnych pomieszczeniach i korytarzach ogromne. Czasem trafiają się tak duże hole i sale, że śmiganie w nich na pajęczynie jest wręcz wskazane, bo na piechotę byłoby za długo, ale przyjemności w tym zero. O emocjach związanych z bujaniem się nad ruchliwą ulicą możecie zapomnieć. No, ale nie oceniajmy gry za to, czym nie jest. A czym jest? Prostym chodzonym mordobiciem, w którym od czasu do czasu trzeba wcisnąć przycisk albo przestawić wajchę, by otworzyło się przejście.

Akcja co kilka/kilkanaście minut przeskakuje pomiędzy bohaterami, ale różnice w rozgrywce są niewielkie. Oba Pająki walczą podobnie, czyli generalnie mashowanie dwóch przycisków ataku zdaje egzamin. Przy trudniejszych przeciwnikach, np. strzelających albo latających, warto dodatkowo stosować przyciągnięcie napastników za pomocą sieci. Jest też ruch specjalny, wyczerpujący pasek energii znajdujący się pod paskiem zdrowia. Po wduszeniu lewego spustu, Parker porusza się tak szybko, że wrogowie uderzają, gdzie dopiero co stał, a on już jest za ich plecami. O'Hara z kolei tworzy holograficznego klona. Wychodzi na jedno. Różnica staje się widoczna, gdy trzeba przebiec przez wiązkę lasera – klon w niczym nie pomaga, ale idealnie nadaje się do tego superszybkość Pete'a (niby jak?). I dlatego gdy gramy Miguelem, żadne lasery się nie pojawiają. Są za to momenty, gdy Spidey 2099 rzuca się w przepaść i trzeba kierować nim w locie, by w nic nie uderzył. Niezbyt to trudne, ale potrafi tak lecieć i lecieć – przy siedzibie Alchemaksu nawet Burdż Chalifa byłby niski.

Nudne życie Pająka

Gra szybko traci świeżość. Po dwóch godzinach miałem (dość słuszne) wrażenie, że widziałem już wszystko. Jakiś czas później do walki stanęła Black-Cat z klonami i zrobiło się na moment ciekawiej, ale za chwilę wróciłem do łażenia po szybach wentylacyjnych, nudnych walk i przestawiania dźwigni, unikania laserów i spadania z wielką prędkością. Żaden z tych elementów nie jest na tyle satysfakcjonujący, by stanowił silny fundament rozgrywki. Przed odłożeniem Edge of Time na półkę powstrzymała mnie fabuła. Strasznie dziurawa i z masą głupot, ale gdy poznałem wielki sekret bossa Alchemaksu – wow, niezły patent, zachciało mi się grać dalej, by dowiedzieć się jak to wszystko się kończy. Tyle że nie jest to wystarczający powód, żeby wyłożyć na tę grę dwie stówki. Nie gdy co tydzień wychodzą hity. //**Mielu**

THE AMAZING SPIDER-MAN

FAX: Został zapowiedziany na Comic Con w Nowym Jorku i mam nadzieję, że będzie lepszy od Edge of Time. Beenox przekombinowali z motywem podróży w czasie i wyszła im słabsza gra od Shattered Dimensions. Wiele pomysłów się powtarza, a walki szybko się nudzą. Nawet potyczki z bossami są słabsze. Najbardziej zabrakło mi swobody i wolności, którą pamiętam z Spider-Man 2. Młodsi fani prawdopodobnie będą zadowoleni, ale najpierw polecam im Shattered Dimensions. **6/10**

UBYTEK KOLORÓW **Shattered Dimensions było bardziej kolorowe, bardziej komiksowe, twórcy nie stronili od cel-shadingu. Tym razem jest ciemno, szaro i smutno.**

OCENA 5.8/10

Grafika 6/10 **Dźwięk** 7/10 **Miód** 5/10 **Design** 5/10

TEJ JESIENI GŁOSUJEMY NA BATMANA

+ Mieszanie w czasie, fabuła potrafi zaskoczyć
– Pająki są zbyt podobne do siebie, szybko wkrada się nuda

Rajdowe mistrzostwa konsolowe 2011 czas zacząć

WRC 2
FIA World Rally Championship 2011

Konsola PS3/X360 **Producent** MILESTONE **Wydawca** BLACK BEAN **Premiera** JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-4 (16) **Dozwolone od** 12 LAT

Po kilkuletnim pobycie w licencyjnej zamrażarce Sony dwa lata temu licencja WRC trafiła do Black Bean Games. Sklecona naprędce i wydana w ubiegłym roku WRC 2010 była grą brzydką i niezbyt dopracowaną, ale na tyle fajną, że na jej kontynuację czekałem z zainteresowaniem. Liczyłem, że dodatkowe miesiące na dopracowanie produktu nie pójdą na marne i postęp w nowej części będzie zauważalny. Na szczęście moje oczekiwania nie zostały zawiedzione i tym razem otrzymaliśmy całkiem porządną grę.

Koniec biedarajdów

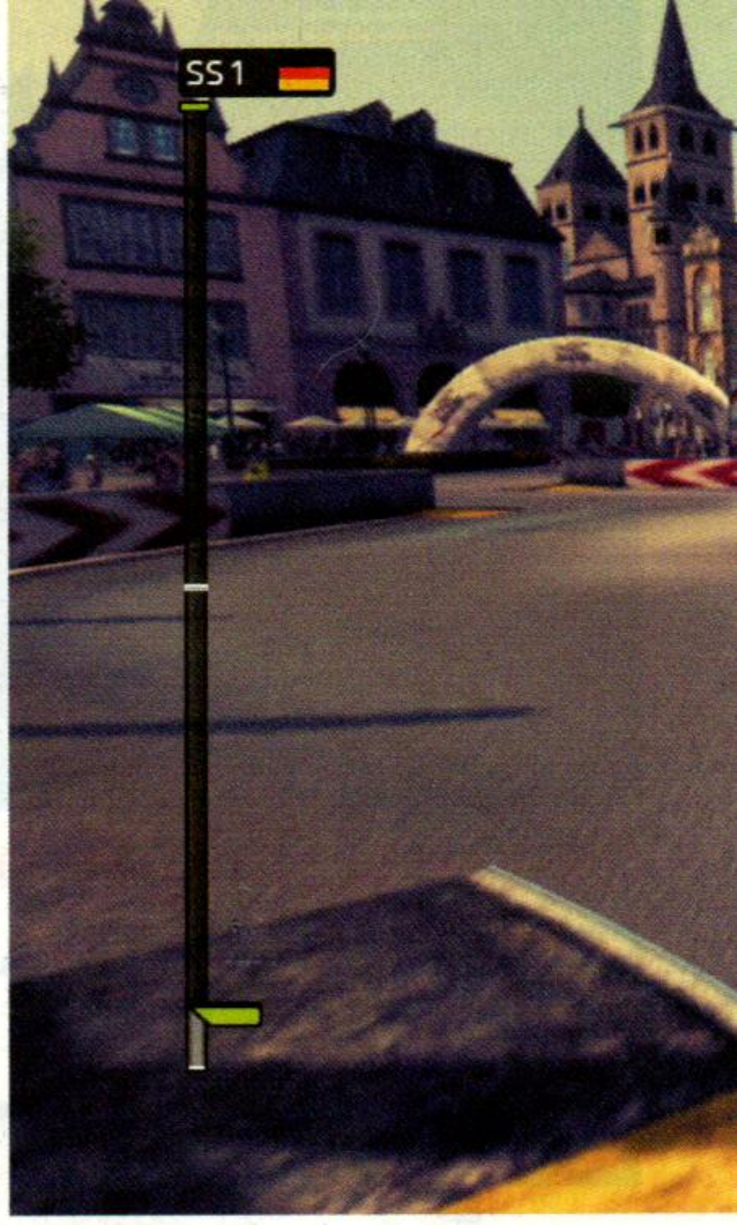
Ubiegłoroczna edycja WRC sprawiała wrażenie typowej gry niskobudżetowej. Praktycznie wszystko zrobione było byle jak, brzydko i po łebkach. Tym razem całość prezentuje się dużo lepiej, począwszy od minimalistycznego, ale stylowego menu, poprzez ekrany wyboru samochodu, na których można podziwiać duże i wyraźne modele rajdówek, na małych smaczkach, jak choćby gustowne spowolnienie czasu przy przekraczaniu linii mety kończąc. To jednak tylko drobne smaczki, a zarazem wierzchołek góry lodowej, jeśli chodzi o poprawki.

Jedną z największych bolączek poprzedniej odsłony gry była bardzo słaba oprawa wizualna. Szczególnie denerwujące były białe, poszarpane krawędzie niektórych obiektów, oraz zamazany, niewyraźny obraz, który miał za zadanie zapewne ukrycie przed graczem wizualnej biedy. Na szczęście zarówno wizualne babole, jak i paskudne rozmycie zostały wyeliminowane – generowany przez konsolę obraz jest o dwie klasy lepszy. Porządniej wykonane są także modele aut – są bardziej szczegółowe (oczywiście do pierwszej ligi daleko, ale oczy nie bolą), poprawiono odbicia widoczne na karoserii, fajnie odwzorowano pogięcie blach po dzwonach. Pełno także licznych smaczków, których próżno było szukać rok temu – gdy auto przejeżdża przez wodę, krople osadzają się na szybie i uruchamiają się wycieraczki, mocno zdziwiłem się także, gdy zamiast zatrzymać się na drewnianych barierach, jak rok temu, przebiłem się przez nie roznosząc je w drobny mak. Także trasy wypadają lepiej – tekstury są wyższej jakości, przy drodze pojawiło się więcej obiektów, zaimplementowano ulepszone efekty świetlne, a w trakcie jazdy o zachodzie słońca miękkie światło i długie cienie robią bardzo dobre wrażenie.

MIEJSKA DŻUNGLA **Rajd Berlina, w całości składający się z miejskich odcinków nie wydaje mi się pomysłem do końca trafionym. Wyłącznie asfaltowe odcinki nie pasują w mojej ocenie do konwencji rajdów, gdzie najfajniejsze jest płynięcie bokiem po szutrze przez zakręty. Model jazdy także nie daje szczególnej frajdy – co to za radość być przyklejonym do asfaltu? W realu takie imprezy dają szansę mieszczuchom liznąć trochę tego sportu, ale w grze średnio się to jak dla mnie sprawdziło.**

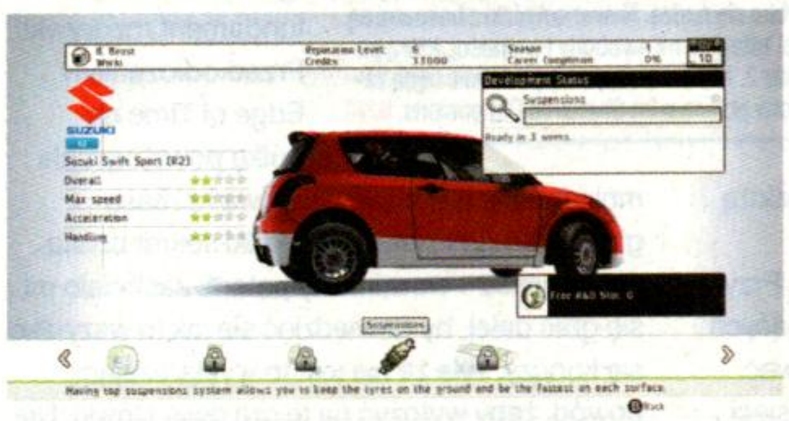
Włoch zamiast Bułgara

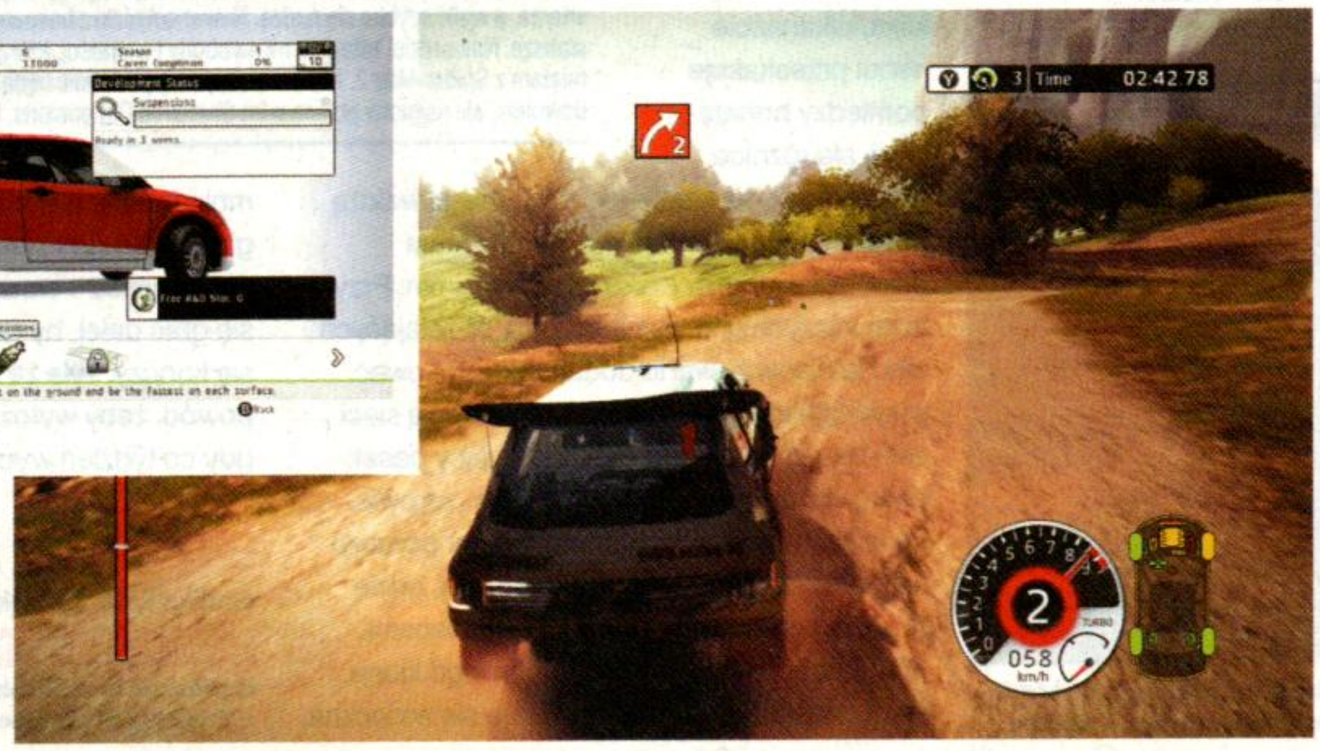
Podobnie, jak rok temu, w grze znajdziemy trzynaście różnych rajdów (plus jeden specjalny, o czym za chwilę). Odnosząc się do poprzedniej części gry część krajów mieliśmy okazję odwiedzić w ubiegłym roku, część z kolei ustąpiła całkiem nowym miejscom. I tak nie uświadczymy już rajdów Japonii, Bułgarii, Turcji i Nowej Zelandii, na ich miejscu natomiast pojawiły się Australia, Włochy, Argentyna i Grecja. Ze starego składu pozostały Hiszpania, Portugalia, Walia, Szwecja, Francja, Jordania, Finlandia, Meksyk oraz Niemcy. Ten ostatni kraj jest zresztą o tyle szczególnym przypadkiem, że na jego terytorium znajdziemy aż dwa osobne rajdy. Pierwszy z nich to zwykła impreza, rozgrywana poza miastem, drugim natomiast są zmagania na ulicach Berlina. Łącznie każda impreza to sześć OS-ów, ale weterani poprzedniej edycji przeczuwają pewnie, że nie jest tak różowo. Twórcy cały czas korzystają ze sprytnego triku, który wykorzystali z powodzeniem rok temu. Otóż każdy rajd to tak naprawdę trzy drogi stykające się na skrzyżowaniu, coś jak gwiazda Mercedesa. Pierwszy odcinek specjalny prowadzi od wierzchołka A takiej gwiazdy do wierzchołka B, drugi od wierzchołka B do wierzchołka C, a trzeci… pozwolę Wam się domyślić. Pozostałe trzy etapy to po prostu przejazd w odwrotnym kierunku. Jak więc sami widzicie każdy rajd to tak naprawdę półtora odcinka, więc prędzej czy później na pewno wkradnie się nuda. Tym większa i tym szybciej, jeśli graliście w WRC 2010, ponieważ niektóre rajdy pozostały nietknięte i składają się z tych samych tras, co rok temu. Trochę szkoda.



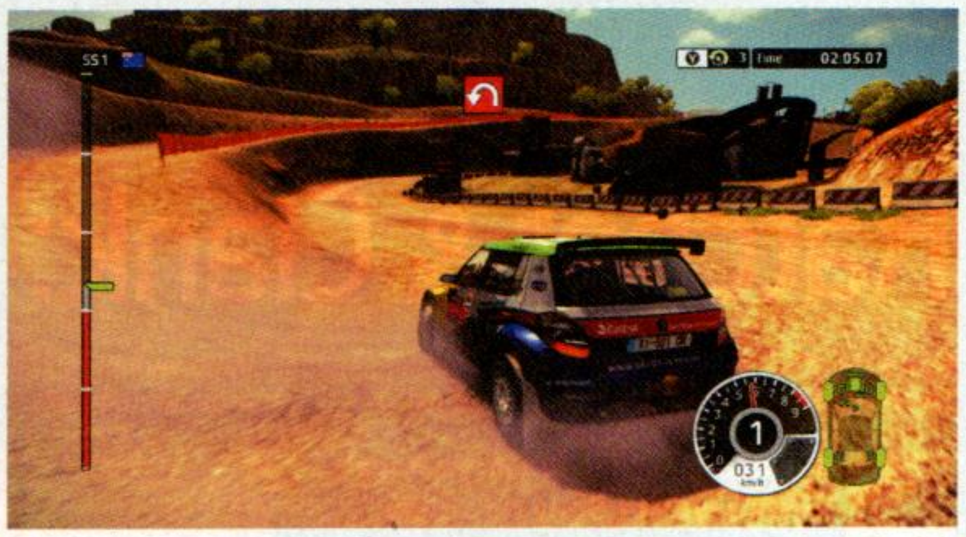
Gra zawiera tonę ulepszeń względem swojej poprzedniczki, od oprawy, przez rozbudowaną zawartość, a na uatrakcyjnionych trybach zabawy kończąc

Nowością w tym roku są superodcinki specjalne. Jeśli nie wiecie, o co chodzi – już tłumaczę. Dwa rajdowe auta ścigają się na specjalnym torze, który stanowi coś w rodzaju podwójnej pętli przecinającej się w pewnym punkcie. Niby więc ścigamy się razem, ale tak naprawdę nasz przeciwnik jedzie inną trasą i po naszych śladach pojedzie dopiero podczas następnego kółka i vice versa. W rzeczywistości takie imprezy to nie lada gratka dla fanów tego sportu, jednak w grze zrealizowano to dość przeciętnie. Powodem są trasy, które nie zostały zbyt dobrze zaprojektowane i rzadko kiedy widać naszego przeciwnika – a przecież fakt, że wreszcie widzimy, jak z kimś się ścigamy, stanowi o atrakcyjności tego typu zabawy. Kiedy oponent znika nam z oczu nie czuć już

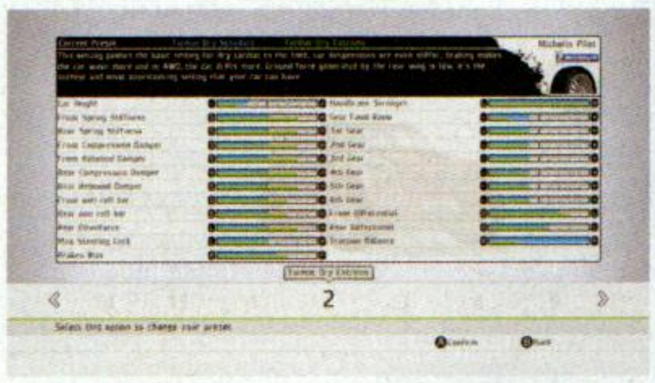




POMALUJ MI FURĘ **Podobnie jak rok temu, mamy możliwość własnoręcznego stworzenia barw naszej stajni. Wszelkie winyle i kolory trzeba jednak wcześniej odblokować. Miły dodatek.**



I JESZCZE JEDEN I JESZCZE RAZ **W grze pojawiło się cofanie czasu i choć im wyższy poziom trudności, tym możliwości cofnięcia mniej, puryści rajdowi i tak będą kręcić nosem. Nie ukrywam, że kilka razy skorzystałem z tej opcji, szczególnie na wąskich uliczkach między zabudowaniami.**



KLUCZ POPROSZĘ **Przed rajdem możemy wybrać jeden z przygotowanych przez twórców zestawów ustawień naszego pojazdu bądź własnoręcznie podłubać w jego parametrach jezdnych. Możliwość jest, ale nie oczekujcie wielkiej symulacji.**

tej bezpośredniej rywalizacji. Niemniej jednak należy się plus za odwzorowanie kolejnego elementu rajdowego światka.

Inż. Mamoń i menadżer Workowski

Podstawowy tryb zabawy dla pojedynczego gracza ponownie stanowi tryb Road to WRC, w której jako kierowca rajdowy, a zarazem szef niewielkiego zespołu rajdowego mamy za zadanie przebić się do ligi dla największych chłopców. Obawiałem się, że po poprzednim sezonie będzie to dla mnie niestrawny, odgrzewany kotlet, ale autorzy sprytnie temu zaradzili, wplatając między kolejne rajdy elementy zarządzania zespołem. Będziemy musieli zatrudniać zarówno mechaników, jak i specjalistów od zarządzania sprawami naszego teamu. Ci pierwsi będą odpowiedzialni za ulepszenie elementów samochodu, podczas gdy drudzy zajmą się wyszukiwaniem sponsorów, aby nasze sukcesy na trasie przekładały się na odpowiednio wysokie wpływy do kasy.

Oprócz prowadzenia zespołu nie zabrakło standardowych trybów – treningu, pojedynczego rajdu, czy pucharu. W przypadku rozgrywek wieloosobowych niewiele się zmieniło. W dalszym ciągu można ścigać się nawet w szesnaście osób (oczywiście tylko z duchami) i rozegrać dowolny puchar bądź samodzielnie ułożyć rajd. Cały czas dostępny jest także Hot Seat, gdzie wraz z kilkoma kolegami rozegramy mistrzostwa nawet z jednym padem. Ekstra patent.

POTRZEBA WIĘKSZEGO BUDŻETU

FAX: Z ulgą mogę napisać, że większość błędów z wczesnej wersji WRC 2 zostało poprawionych. Bałem się, że będzie gorzej niż w jedynce, ale to faktycznie lepsza rajdówka niż oryginał. Szkoda tylko, że nadal wygląda przeciętnie, a niektóre samochody są tak lekkie, że praktycznie nie da się nimi jeździć. Na szczęście model jazdy okazał się ostatecznie wystarczająco wymagający, by zatrzymać fanów WRC przed konsolą. Lubię samochodowe wyzwania. **7/10**

Choroba sezonowa

Są gry, których najnowsze edycje nie są warte wydania na nie pieniędzy, zwłaszcza jeśli nie jesteście absolutnymi maniakami danej tematyki. Po prostu możliwość kupna zeszłorocznej edycji w niższej cenie w pełni rekompensuje fakt, że brak jest jakiegoś drobnego ficzera, czy aktualnych składów. Na szczęście w przypadku WRC2 tak nie jest – gra zawiera tonę ulepszeń względem swojej poprzedniczki, od widocznych na pierwszy rzut oka (oprawa graficzna), przez rozbudowaną zawartość (nowe klasy wyścigowe, rajdy, samochody), a na uatrakcyjnionych trybach zabawy kończąc. Każdy miłośnik rajdów powinien dać jej szansę. //**Blizz**

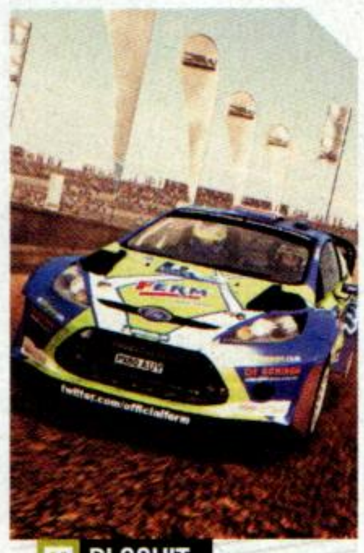
OCENA 7.2/10

Grafika 7/10 **Dźwięk** 5/10 **Miód** 7/10 **Design** 7/10

MILESTONE RADZĄ SOBIE CORAZ LEPIEJ

+ Arcade'owy klimat rajdów, sporo usprawnień

– Wiele rzeczy jest wciąż do poprawki



DLCSHIT

Niektórzy producenci, chcąc wyciągnąć od graczy kilka dodatkowych centów, wycinają najdziwniejsze fragmenty swoich gier i próbują sprzedać osobno. W WRC 2010 ofiarą tego procederu padły legendarne rajdówki Grupy B. Widocznie sprzedały się słabo, a zła prasa i krytyka płynąca ze strony fanów okazała się na tyle dotkliwa, że autorzy ugięli się. Tym razem te pięciusetkonne potwory znajdują się już na krążku.

Jeden za czterech, czterech za jednego

Ratchet & Clank: 4 za Jednego

Konsola PS3 Producent INSOMNIAC GAMES Wydawca SONY Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-4 (4) Dozwolone od 7 LAT Wykorzystuje 3D

To musiało wyglądać tak: wchodzi tłusta szycha z Sony do studia Insomniaków, rzuca „zróbcie Ratcheta na czterech, byle przed Świętami" i wychodzi. Zdezorientowani kolesie podnoszą głowy znad monitorów, na których renderują się kolejne poziomy Resistance 3, patrzą po sobie i… wzruszają ramionami. „Jak się wyrobimy, to będzie. Ale potem dacie nam zrobić coś zupełnie swojego" – myśli każdy z nich. Cóż, „wyrobili się" to mało powiedziane, bo nowy Ratchet & Clank to świetna propozycja na nadchodzące tygodnie. Z wielu powodów.

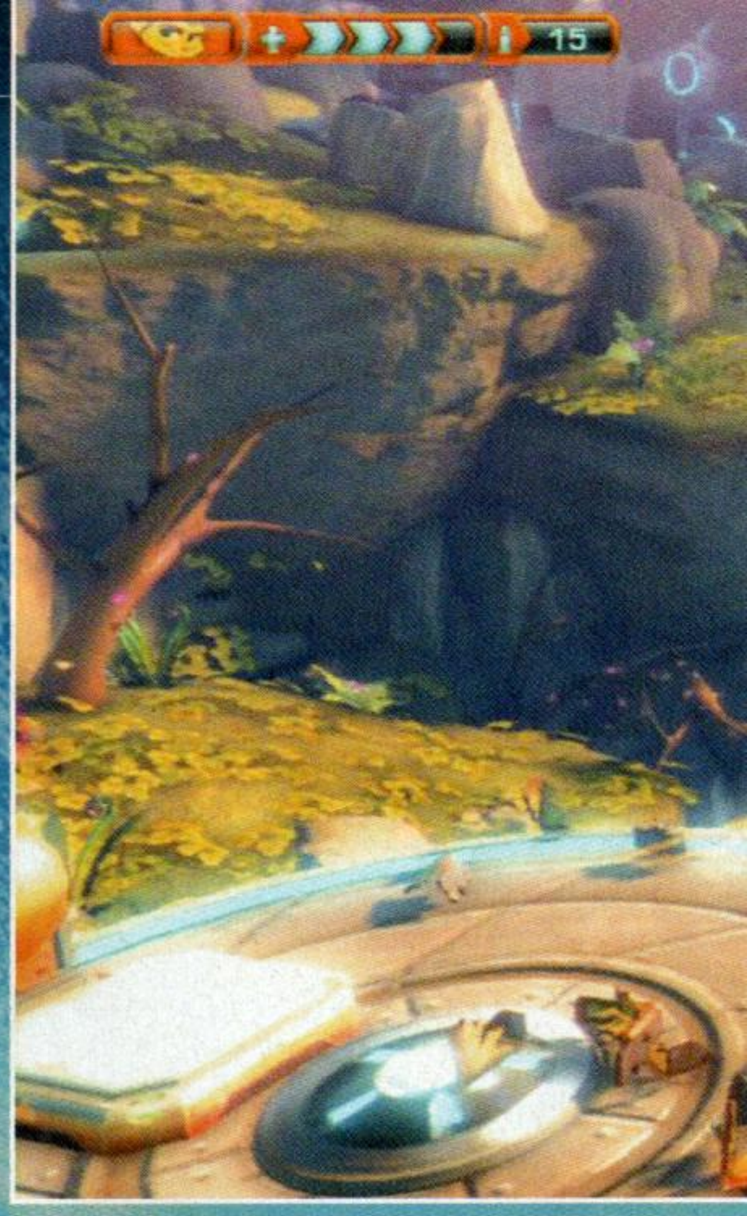
SŁOWNIK ANG-PL

Chyba już wszyscy przywykli do tego, że Sony zatrudnia gwiazdy do polonizacji, ale ja akurat świetnie pamiętam, że jeszcze kilka lat temu jaraliśmy się każdym tytułem po polsku. I o ile zdecydowanie preferuję angielskie wersje Killzone czy God of War nad polskmi, tak 4 Za Jednego brzmi kapitalnie. I to nie tylko Malajkat (Ratchet) czy Kryszak (Clank), ale także Robert Tondera jako Qwark i Mirosław Wieprzewski jako Nefarious. Tłumacz stanął na wysokości zadania, między sucharami zdarzają się zabawne dowcipy. Jest git.

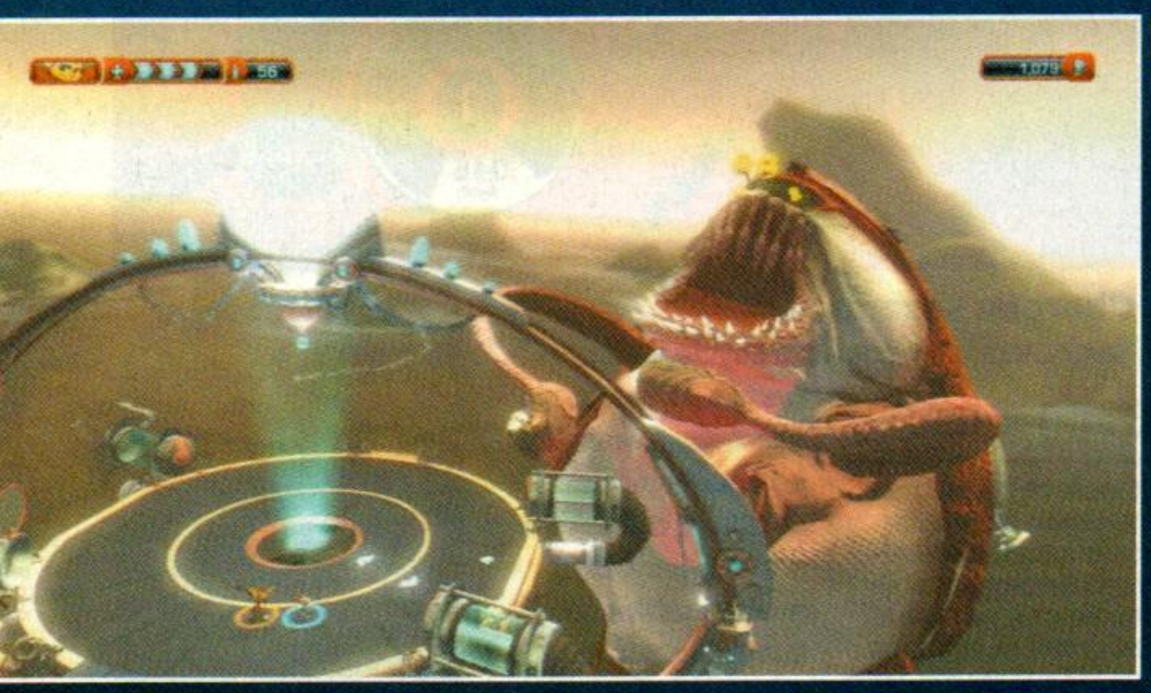
Czterech rozbójników

Nie ma co oczekiwać rewolucyjnych zmian w charakterze samej rozgrywki, ale przecież nie o to tu chodzi. To nadal wesoła zręcznościówka ze szczyptą zwariowanego humoru i równie szalonymi giwerami. Fabuła? Zły do ostatniej śrubki doktor Nefarious wabi w zasadzkę nieświętą trójcę bohaterów – oprócz tytułowych, nie mogło oczywiście zabraknąć Qwarka, tym razem w roli prezydenta remisującego z Georgem W. Bushem w testach Mensy. Wszystko idzie jak po maśle, do czasu, kiedy zaczyna brakować masła, cały plan się sypie i trzeba razem stawić czoła nowemu wspólnemu przeciwnikowi. Kto miał rodzeństwo i kiedyś zniszczył ulubiony kwiatek rodziców w „bratobójczej" walce, ten wie, co znaczy taka solidarność. Podtytuł doskonale oddaje ideę zabawy, ja od początku traktowałem nowego Ratcheta jako grę familijną, tudzież przeznaczoną dla graczy niedzielnych i z takim nastawieniem okazało się, że wypełnia swoje zadanie bez pudła.

To nietrudny tytuł, za najlepszy dowód niech świadczy fakt, że nie da się zginąć na zawsze, a po każdym beztroskim sfrunięciu w przepaść czy notorycznym ignorowaniu dramatycznie wyczerpującego się paska energii, bohater pojawia się na planszy, jak gdyby nigdy nic. I nie ma co drzeć szat, z mojego doświadczenia wynika, że tylko takie „łopatologiczne" rozwiązania gwarantują ciągłość gry i zapobiegają frustracji w przypadku zaproszenia do zabawy osób, które pada znają tylko z dzieciństwa lub telewizji. To przeciwieństwo choćby takiego LittleBigPlanet, gdzie każda pomyłka jest skrzętnie wychwytywana przez grę, a utrata kilku żyć skutkuje powtarzaniem całego, niekrótkiego poziomu od początku. Fajnie, że istnieją tak różne tytuły, bo w zależności od stopnia zaawansowania znajomych, mogę sięgnąć po odpowiednią grę na półkę. Tyle o trudności, ale ten aspekt wydaje mi się kluczowy w przypadku Ratchet & Clank: 4 za Jednego, bo Sony ewidentnie celuje nie w hardkorowców.



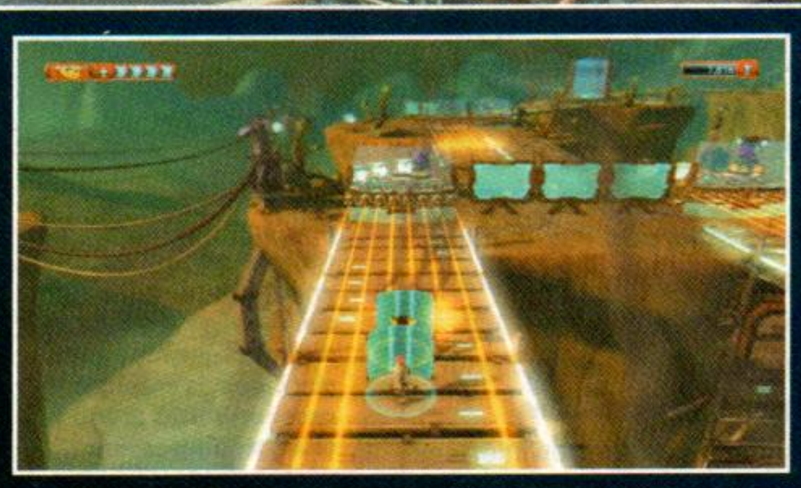
korytarze wśród niedostępnych dla gracza tel. Jednak tylko nieliczni zwrócą na to uwagę, bo developerzy wykonali fantastyczną robotę i urozmaicili rozgrywkę, jak tylko się dało. Klasyczne „chodzenie i skakanie" nie zajmuje większości czasu, jaki spędziłem przy 4 Za Jednego. A to autorzy rzucają nas na słynne rampy, po których trzeba jeździć unikając trafienia i przeszkadzajek; a to musimy we czwórkę umiejętnie sterować przechyłami poduszkowca, unikając w ten sposób nadlatujących pojazdów. Nie mówiąc o częstych pojedynkach z szefami, w trakcie których tylko współpracując da się pokonać ich w sensownym czasie nie tracąc przy tym życia. Ani nerwów. Każdy



Nie ma co oczekiwać rewolucyjnych zmian w charakterze samej rozgrywki. To nadal wesoła zręcznościówka ze szczyptą zwariowanego humoru

Jazda na bandzie

Na ekranie ciągle dzieje się bardzo dużo, ale do tego przyzwyczailiśmy się przy poprzednich częściach. Może to wina moich starych oczu, ale poza świetnie wykonanymi modelami głównych postaci i szefów, wydawało mi się, że reszta przeciwników wyjechała wprost z taśmy fabrycznej. Są bliźniaczo do siebie podobni, a o pośpiechu Insomniaków przy developingu jeszcze dobitniej przekonuje fakt, że poziomy to w gruncie rzeczy wyżłobione z czwórki milusińskich posiada swoje unikalne zdolności, choć to tak naprawdę szczególiki. Ani tarcza ochronna Qwarka, ani kamuflaż Nefariousa, ani nawet klon Ratcheta odwracający uwagę przeciwników nie są w stanie diametralnie zmienić przebiegu starć. Choć kciuk w górę za to, że postacie różnią się czymś więcej niż tylko wyglądem. Bardzo podobał mi się stopień kooperacji, nie ma tu głupich i niepotrzebnych akcji, a z drugiej strony etapy czysto strzelankowe trafiają się często i nie mamy poczucia, że gramy w anonimowej drużynie, a nie indywidualnie. Nie mówiąc o rywalizacji na zebrane śrubki, która przy zbytnio ambitnych osobach zawsze kończy się wyścigiem od jednych metalowych skrzynek do drugich. W końcu kto by nie chciał być liderem rankingu zbieraczy śrubek wyświetlanym po każdym poziomie, prawda? Prawda?!



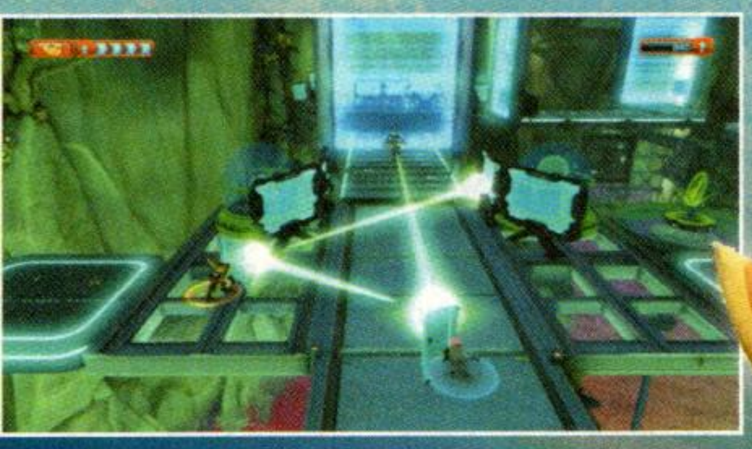
CO W TV? **Pojawienie się każdej nowej pukawki nagradzane jest krótką reklamówką prezentującą możliwości gadżetu. Przerywniki poprawiają atmosferę przed telewizorem wśród graczy, a przy okazji to fajna okazja do zrobienia sobie krótkiej przerwy od rozgrywki.**

Ręce do góry! A teraz do dołu!

Pomysłowe strzelby to wizytówka serii i nie inaczej jest tym razem, choć Insomniaki trochę spuścili z tonu. Wśród broni laserowych, zamrażających, ogniowych i strzelających błyskawicami, wyróżnia się tylko jedna – zamieniająca oponentów w prosiaki. Nie najgorzej, tym bardziej, że pukawki

LOMBAKSEM JESTEM Na tej generacji chyba nie doczekamy się więcej niż jednego, kolejnego Ratcheta. Na PS4 liczę na większe zmiany w rozgrywce niż koop na cztery osoby i nową amunicję do karabinu laserowego… Śrubki mogą zostać. Tfu, mają zostać!

GRA Z NIEZJAJCMYM! Ma swoje plusy. Można im wcisnąć kit, że Nefarious to fajna postać i warto nim grać…



wyglądają odpowiednio imponująco, ale znawcy poprzednich części mogą czuć się odrobinę zawiedzeni. Ale z drugiej strony – zamieniamy przeciwników w świnie, co nie zdarza się codziennie. Samo strzelanie jest banalnie proste, nawet nie trzeba się na nikim lokować, choć zaręczam, że przy grze w cztery osoby, będziecie narzekali na chaos, w którym zaczniecie się gubić. Niektóre roboty wymagają taktyki wyrafinowanej jak u Pepa Guardioli – zamiast atakować je frontalnie, trzeba skruszyć ich tarczę granatem. Raczej wszyscy na to wpadną, a gdyby nie – gra przy pierwszym podejściu usłużnie podpowie, co trzeba zrobić. Że dzieci mogą nie zrozumieć? A skąd, całość została spolszczona z polotem, a zatrudnienie Wojtka Malajkata czy Jurka Kryszaka mile połechta dorosłych, którzy rozpoznają ich charakterystyczne głosy. Co najfajniejsze, całość wypadła bez nadęcia, naturalnie i z jajem, czyli dokładnie tak, jak powinna. Gdybym się czepiał, to wniósłbym o spolszczenie imion Nefariousa i Qwarka, ale przecież to drobnostka. Co ciekawe, zabrakło obsługi PS Move dodawanej już chyba nawet do lodówek made by Sony (gdyby takowe istniały…), ale chętni mogą pooglądać sobie 4 Za Jednego w okularach 3D.

Granie, granie jest nowelą

W zasadzie jedynym poważnym zarzutem, jaki mam wobec serii Ratchet & Clank to fakt, że od paru lat tkwi w miejscu i wcale nie zamierza się z niego ruszać. Postawienie na kooperację to ważna, ale nie rewolucyjna zmiana, tym bardziej, że samotnicy poczują się jakby grali w któregoś z poprzedników, z tą różnicą, że mają u boku średnio rozgarniętego kompana sterowanego przez konsolę. Choć wystarczy podpiąć grę do sieci, a na pewno znajdzie się ktoś chętny, by wszystkim pokazać, kto jest prawdziwym władcą śrubek w całej galaktyce. Mógłbym skupić się na wadach, na okazjonalnych spowolnieniach animacji, prostocie rozgrywki albo braku oryginalności w pomysłach, ale po co? Przy chętnych do grania te wady przestają mieć znaczenie i liczy się tylko dobra, bajtowa zabawa. Kiedyś Shigeru Miyamoto ostro skrytykował serię Insomniaków i buńczucznie wzbraniał się przed nazywaniem jej platformówką. Cóż, Shigsy, mam dla ciebie złą i dobrą wiadomość. Najpierw złą – Ratchety to wciąż jedne z najlepszych tego typu gier na rynku, na żadnej części jeszcze się nie przejechałem. Teraz ta dobra – to mimo wszystko nadal nie jest i raczej nigdy nie będzie poziom Mario. //**Gonzo**

DUŻO POSTACI, MAŁO GIWER

MIELU: No, może giwer jest nawet sporo, ale nie tych najbardziej wymyślnych. A to właśnie z dziwacznych broni słynie seria. I z inteligentnego humoru Clanka. I jeszcze z tego, że choć wygląda jak film Pixara, to jest core'ową strzelaniną. A 4 za jednego to prosta zabawka dla graczy niedzielnych. Cóż, najwyraźniej w ten sposób łatwiej zarobić, niż tworząc kolejną hardcore'ową produkcję. Okej, pograłem, pośmiałem się, ale fani serii mogą poczuć się zawiedzeni. **7/10**

OCENA **7.7/10**

Grafika 7/10 Dźwięk 8/10 Miód 8/10 Design 7/10

SHIGSY GONNA HATE

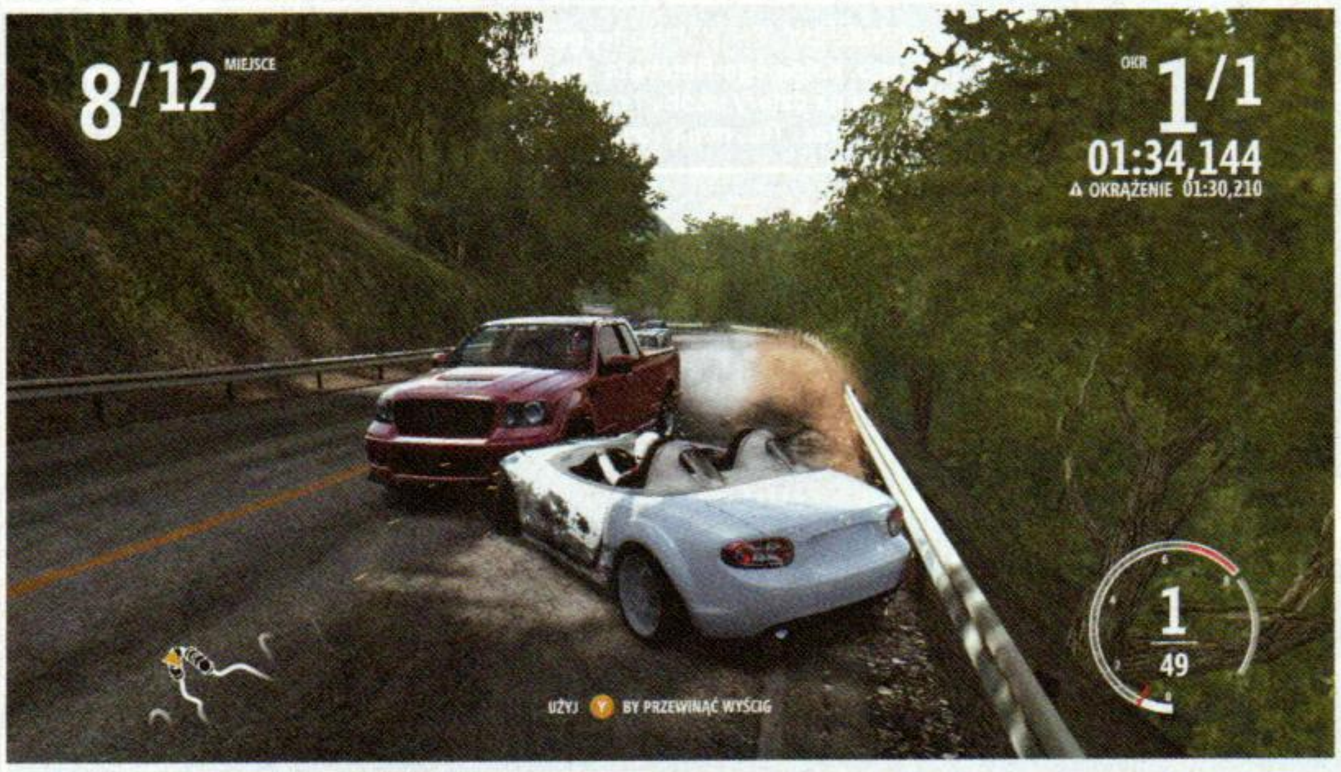
+ Kooperacja, humor, z polotem, gra się bardzo przyjemnie

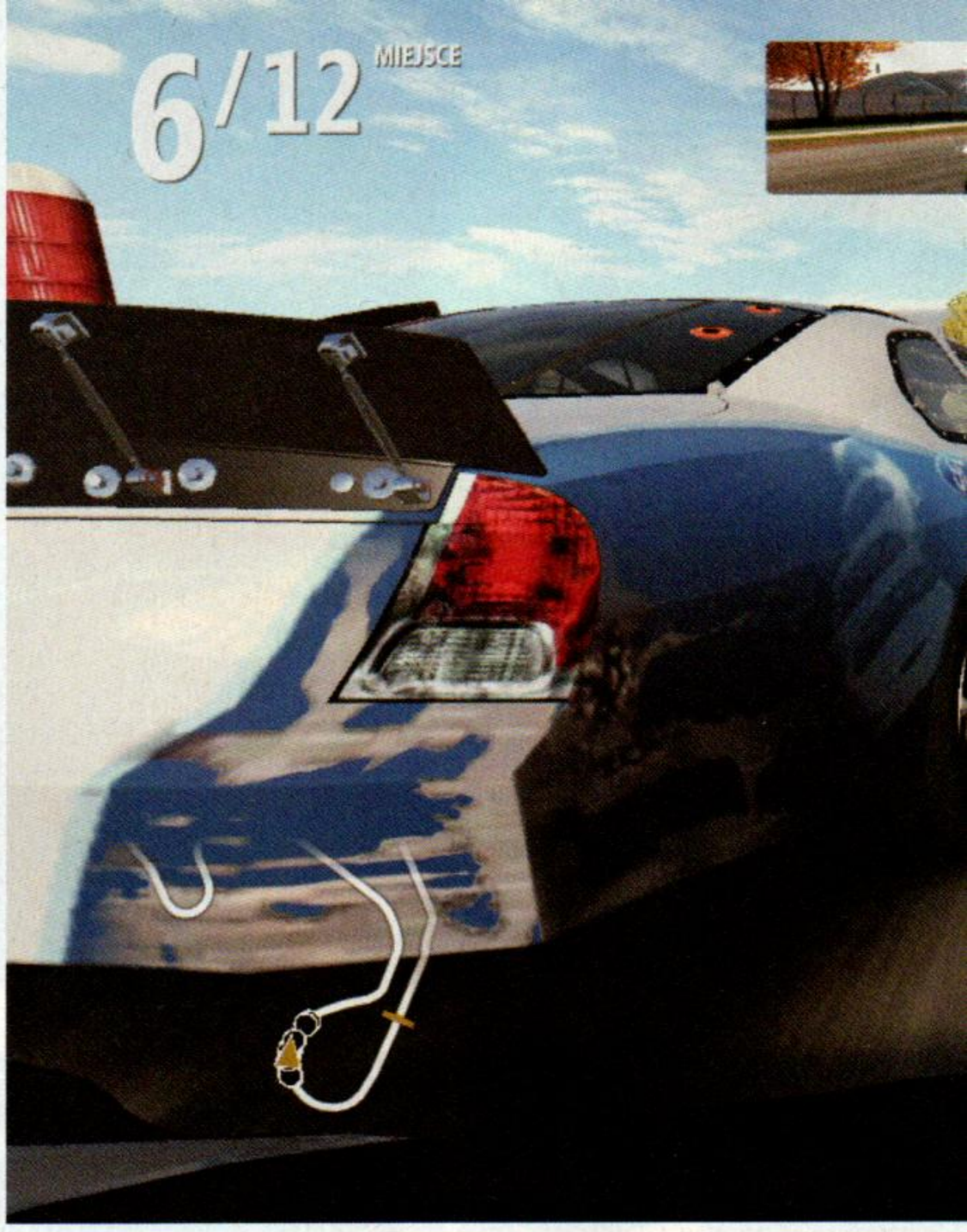
− Za łatwa, i nie zmienia się nic

Nieważne, kiedy pojawi się kolejna część Forzy – ta wystarczy nam na lata

Forza Motorsport 4

Konsola X360 **Producent** TURN 10 **Wydawca** MICROSOFT **Premiera** JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-2(16) **Dozwolone od** 12 LAT **Wykorzystuje** KINECT





Ach, jakie wspaniałe czasy. Kolejna jesień i kolejny wyścigowy behemot ląduje w czytniku konsoli. Premierze każdego kolejnego tytułu z obu wiodących serii symulacyjnych wyścigów towarzyszy niezdrowa ekscytacja. Cóż tym razem autorzy przygotowali dla maniaków motoryzacji? Czy po raz kolejny w pojedynku Forza kontra Gran Turismo poprzeczkę udało się zawiesić jeszcze wyżej?

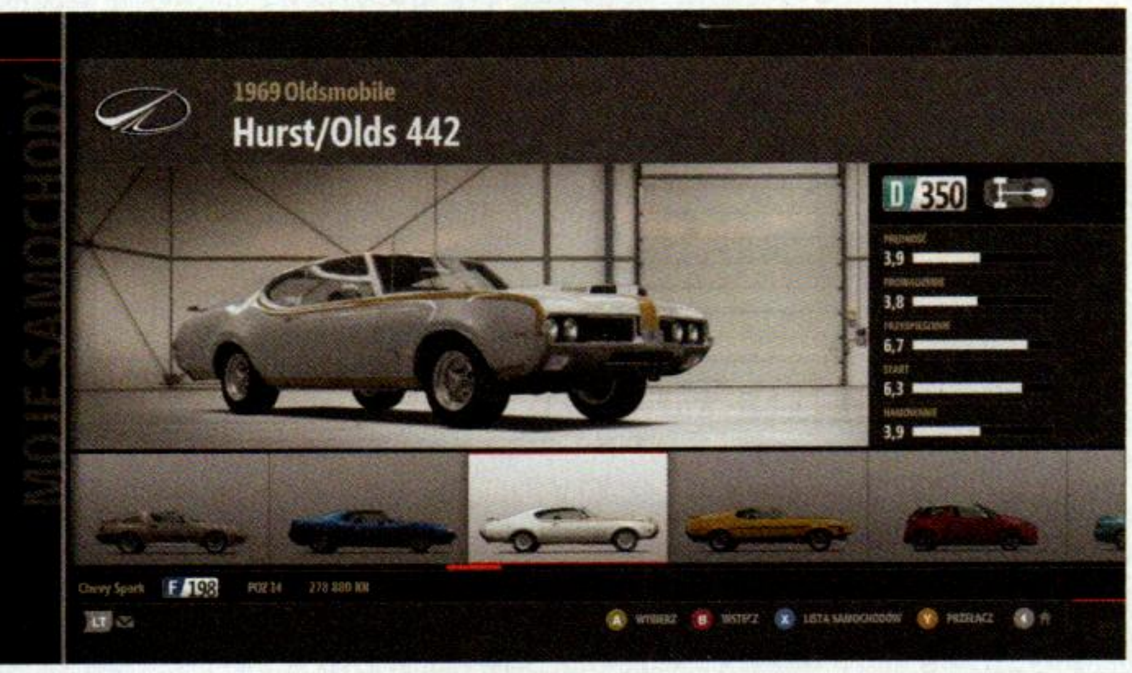
REWIND OFF **Denerwuje Was opcja cofania czasu? Spokojnie, teraz można to wyłączyć. Emocje od razu rosną, podobnie jak nagrody pieniężne zdobywane w rozgrywanych zawodach.**

Każdy kokardkę ma na ogonie

Rzetelna i dogłębna ocena tak olbrzymich gier, jak flagowe wyścigi od Sony i Microsoftu nie jest prostym zadaniem. Podstawowym problemem jest czas, w jakim musi powstać recenzja, któż bowiem byłby zainteresowany czytaniem jej pół roku po premierze gry? Wiele przemyśleń na temat obydwu wspomnianych przeze mnie gier pojawiło się w mojej głowie już długo po tym, jak moje słowa trafiły do Was. Wspominam o tym dlatego, że z perspektywy czasu trzeciej części gry od Turn 10 zarzuciłbym kilka rzeczy, których w tekście nie wymieniłem, a które uformowały w mojej głowie listę nadziei i oczekiwań, z którą jej kontynuacja musiała się zmierzyć. Część z nich może wydać się tylko wydziwianiem i szukaniem dziury w całym, inne z kolei pojawiły się tam po ograniu gry konkurencji. Niektóre moje życzenia zostały spełnione, niektóre nie, ale w ostatecznym rozrachunku i tak okaże się to nieważne. Nie mogę bowiem udawać, że w pokoju nie ma słonia, kiedy on siedzi na środku, wlepiając we mnie oczy z niemym pytaniem „jak Forza 4 może nie być najdoskonalszą grą wyścigową pod słońcem, jeśli nią właśnie jest?".

Formuła symulacyjnego racera, szczególnie w kolejnej już z rzędu części, nie pozwala za każdym razem wynajdywać koła. Wiadomo, z czym taką grę się je – autorzy przygotowują garaż pełen najróżniejszych samochodów, dorzucają mix torów wyścigowych znanych z rzeczywistości bądź przygotowanych specjalnie na potrzeby gry, dodają realistyczny model jazdy i fizykę, możliwość tuningowania aut, ubierają wszystko w powalającą oprawę i powstaje hit. Oczywiście diabeł tkwi w szczegółach, takich jak dobór tras i samochodów, zniszczenia, pogoda, odwzorowanie desek rozdzielczych, czy interesująca kariera. To właśnie one powodują, że tytuły z tego samego gatunku różnią się na tyle, żeby skrystalizowały się wokół nich grupy fanów.

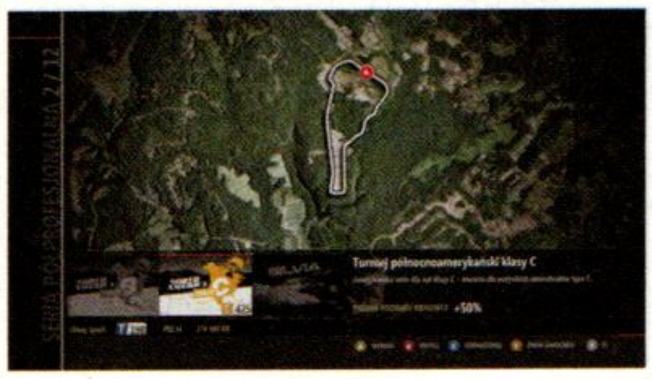
Ludzie z Turn 10 wiedzą, co robią dobrze, a gdzie można próbować wprowadzać usprawnienia, bądź dodawać nowości. Fantastyczny model jazdy czy zniszczenia to od zawsze mocne strony Forzy, ale kariera czy ogólna prezencja pozostawiały jeszcze miejsce do popisu. Właśnie tym elementom poświęcono sporo uwagi, dzięki czemu FM4 nie ma kompletnie czego się wstydzić na tle konkurencji.



EYE OF THE STORM **Rewelacyjnie jeździ się z kamery umieszczonej wewnątrz auta – wnętrza wykonano bardzo porządnie. Realizm dodatkowo potęguje włączenie opcji efektów symulujących ruch samochodu.**

W 1000 koni dookoła świata

Najbardziej rozbudowanym trybem zabawy jest oczywiście kariera, która jest znacznie większa niż w poprzedniej części gry. Znajduje się w niej grubo ponad tysiąc wyścigów do rozegrania, jeśli więc planujecie skończyć ją w ciągu najbliższego roku, radzę się sprężać. Zawody tradycyjnie podzielono na różne klasy i ograniczono możliwość startu do pojazdów o konkretnych osiągach, konkretnych producentów, rodzaju napędu, roku produkcji itp.



NA KRAŃCU ŚWIATA **Fajnie prezentuje się tryb World Tour, w którym można z lotu ptaka obejrzeć tory. Do prawdziwych wystarczy Google Earth, ale autorzy zastosowali ten zabieg także przy wyimaginowanych obiektach wkomponowując je w realne tereny.**

VAN GOGH **Wielka szkoda, podczas malowania aut nie można korzystać z obrazków z FM3. Symulacyjne wyścigi powinny jak najszybciej zmienić się w usługę, wtedy nie byłoby takich zgrzytów.**

DOTYKAŁEM FERRARI

Tym razem trzeba napisać, że to naprawdę lepsza gra z kontrolerem ruchu. Kinect można wykorzystać na kilka sposobów. Pierwszy z nich to znany z GT5 headtracking. Kinect umożliwia również kierowanie pojazdami w oddzielnych trybach (standardowy i na czas), które nie mają wpływu na wyniki w karierze. Sterowanie jest identyczne jak w Joy Ride, ale to nie samograj i faktycznie można kierować pojazdem trzymając ręce wyciągnięte przed siebie (samochód przyspiesza i hamuje automatycznie, więc zabawa jest ograniczona). Można zagrać w dwie osoby na podzielonym ekranie i nie trzeba stać pięć metrów od ekranu. Jeżeli macie młodszego brata albo syna, który nie radzi sobie z padem, to Kinect będzie dobrym wyborem. Szczególnie, że współpracuje z nim Autovista, czyli zabawka dla fanów czterech kółek, którzy dzięki kontrolerowi będą „chodzili" dookoła samochodu i cieszyli się jego detalami. I choć Autovista działa na zwykłym padzie, to wolałem własnoręcznie podnosić klapę, a nie tylko naciskać przycisk. Zabrakło mi tylko możliwości odpalenia silnika. Skoro to Kinect, to chciałbym własnoręcznie przekręcić kluczyk. //Fax

Oprócz standardowych wyścigów pojawiły się nowe rodzaje zawodów, zaczynając od wyścigów wieloklasowych, gdzie rywalizacja toczy się tylko w obrębie danej klasy, a pozostałe pojazdy należy ignorować, na kompletnie zakręconych imprezach, jak rozbijanie autem kręgli na torze Top Gear, kończąc.

Kariera podzielona jest na sezony, w których przenosimy się z toru na tor wybierając interesujący nas w danym momencie wyścig. W ten sposób wszelkie puchary zostały rozbite na pojedyncze wyścigi i praktycznie każdy event wymaga od nas wyboru innego samochodu, a przynajmniej zapewnia dowolność – imprezy dostępne w danej rundzie dostosowują się do aktualnie wybranego przez nas auta. To fantastyczny patent – każdy, kto długo grał w FM3 pewnie zauważył, że im dalej w karierę, tym więcej siedzenia w wysokich klasach wyścigowych i młócenia w kółko tych samych torów. Tutaj nic takiego nie ma miejsca. Oprócz trybu World Tour, w którym to konsola ustala kolejny tor, a my wybieramy zawody, mamy także znaną z poprzedniej części listę pucharów, ale ściganie się w karierze jest nagradzane dodatkowymi premiami w stosunku do odhaczania jedynie wyścigów na liście. Ten świetny patent eliminuje jedną z najpoważniejszych wad FM3, jaką była nudnawa pod sam koniec kariera.

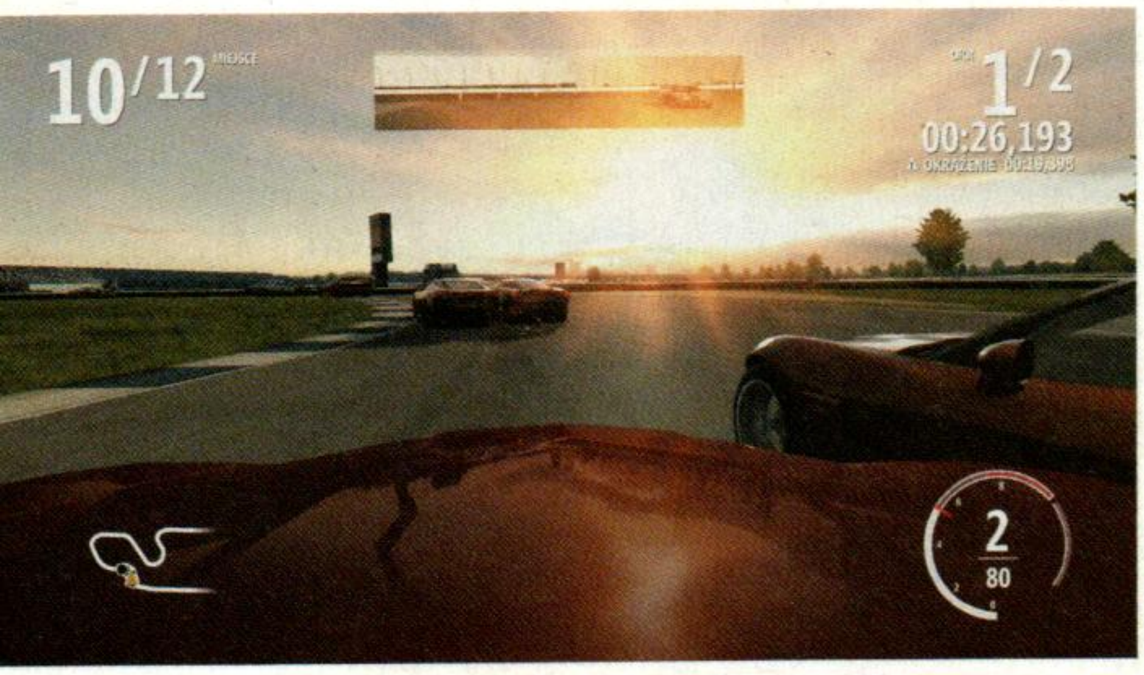
Z perspektywy czasu trzeciej części Forza Motorsport zarzuciłbym kilka rzeczy, które uformowały w mojej głowie listę nadziei i oczekiwań dla „czwórki"

Dan Greenawalt często powtarza, że nie ogląda się na gry konkurencji, ponieważ Turn 10 mają wprowadzać innowacje do gatunku symulacyjnych wyścigów, a nie kopiować sprawdzone już rozwiązania. Najwyraźniej jednak od czasu do czasu panowie analizują dokonania innych firm i wprowadzają do swojego produktu te elementy, które uznają za słuszne. Przykładem jest nowy mechanizm nagradzania gracza za styl jazdy na torze. Każde przejechanie zakrętu, wyprzedzenie przeciwnika, wprowadzenie auta w kontrolowany pościg czy odpowiednio dobre wykorzystanie cienia aerodynamicznego powstałego za poprzedzającym autem jest przez konsolę oceniane w czteropunktowej skali. System oceniania wszystkich dokonań gracza bardzo przypomina mechanizm zastosowany w Shift, i choć nie stanowi centralnego punktu rozgrywki, jak w grze Slightly Mad Studios, to jednak mobilizuje do jak najlepszej jazdy. Poprawnie wykonane manewry owocują bowiem wyższą nagrodą pieniężną otrzymywaną po wyścigu.

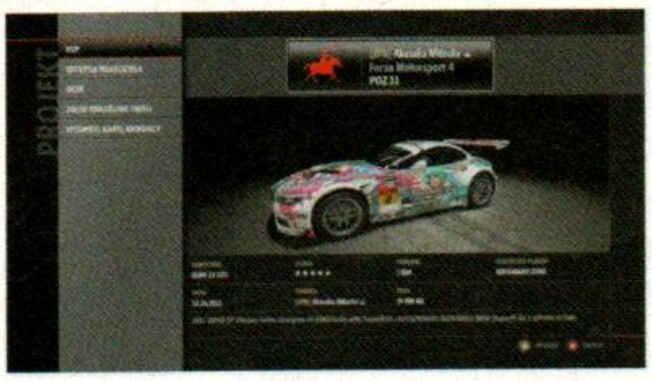
Zdobywana kasa stanowi tu także odpowiednik punktów doświadczenia. Wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów otrzymamy liczne samochody, po raz pierwszy jednak nie ustalone, a zawsze z puli nagród do wyboru. Rozwiązano tym samym problem, gdzie każdy prędzej czy później miał daną nagrodę w garażu, co było tym bardziej przykre, jeśli wcześniej napalony kupił je na aukcji za podejrzanie atrakcyjną, ale i tak znaczną sumkę. Osobno rośnie nasz poziom przywiązania dla każdej z marek – warto jeździć autami wszystkich producentów, ponieważ również oni odpalają bonusy w rodzaju zniżki na części czy premii pieniężnej

Wszyscy są zaproszeni

Zatwardziali miłośnicy symulacyjnych wyścigów mocno zdziwili się, kiedy okazało się, jak wiele ułatwień dla niedzielnych graczy oferowała FM3. Wszelakie asysty w prowadzeniu samochodu, wyłączenie zniszczeń czy linia najlepszego przejazdu może byliby w stanie wybaczyć, ale cofanie czasu często było w dyskusjach podawane jako przykład pójścia o krok za daleko. Prawda jest jednak taka, że tak gigantyczna gra kosztuje sporo, jeśli ma się zwrócić, musi się sprzedawać, a żeby się sprzedawać nie może przygodnego gracza wgniatać w ziemię i tym samym odrzucać. W przypadku FM4 takich narzekań raczej nie usłyszymy, przez ostatnie dwa lata wszelkie ułatwienia pojawiły się w wielu grach i przestały szokować, choć w trakcie pierwszego wyścigu włączone są chyba wszystkie systemy



BUDZIKOM ŚMIERĆ **Niektóre tory oferują możliwość ścigania się zarówno o poranku, jak i w dzień. Mam nadzieję, że Turn 10 pójdą za ciosem i wprowadzą zmienne pory dnia w szerszym zakresie. I nie na trzech trasach na krzyż.**



KTO DAJE I ODBIERA

W najnowszej części Forza Motorsport znajdziemy pięć nowych tras. Czy słyszę jęk zawodu? Oczywiście ja także chciałbym więcej, ale przyglądając się temu, co trafia w nasze rączki, nikt nie powinien być zawiedziony. Jeśli nie inwestowaliście w DLC do „trójki", to właśnie tutaj po raz pierwszy przyjdzie Wam spróbować swoich sił się na Nurburgringu (oczywiście mam na myśli tor Grand Prix). Legendarne europejskie obiekty uzupełnił Hockenheim, a żeby nie było przykro także miłośnikom wyścigów zza oceanu, otrzymują oni Indianapolis oraz Infineon. Jest również fantastycznie zaprojektowany, fikcyjny tor w szwajcarskich Alpach. Oczywiście każdy obiekt zawiera wiele różnych wariacji, nie sposób więc szybko się znudzić. Z poprzedniej części powraca wiele tras, choć przyznam, że brak Nowego Jorku trochę mnie zabolał, podobnie jak usunięcie toru Bugatti. O ile to pierwsze mogę zrozumieć (płyta nie jest z gumy), o tyle pominięcie pojedynczego układu toru, który i tak jest w grze, jest dla mnie niepojęte. Całość zamyka tor Top Gear – nudny tak samo, jak w rzeczywistości.

RYWALEM JESTEM **Tryb Rivals to świetna zabawa dla osób, które albo nie mają z kim grać, albo mają dość debili spychających z toru i psujących zabawę. Kilka różnych trybów pozwali każdemu znaleźć odpowiedni rodzaj wyzwania.**

ułatwiające zabawę, i dla każdego hardkorowca będzie to traumatyczne przeżycie. Później można już ustawić taki poziom symulacji, na jaki mamy ochotę. Kontrola trakcji, uszkodzenia, ABS, asysta skręcania, linia najlepszego przejazdu to raczej standard. Wiele osób z otwartymi ramionami przywita wreszcie możliwość wyłączenia przewijania czasu, a prawdziwi twardziele obok manualnej skrzyni biegów znajdą także wariant ze sprzęgłem. Po odpowiednim skonfigurowaniu (czytaj: wyłączeniu) prawie wszystkiego można ruszyć na tor. Odwzorowanie zachowania pojazdu na trasie to czysta poezja. Walka z samochodem, prawami fizyki, własnymi błędami oraz próbami zbytniego kozaczenia uczy cierpliwości i pokory. Mimo, iż wyłączyłem sobie możliwość cofnięcia czasu, przez co niejednokrotnie powtarzam wyścigi, nie czuję żadnej frustracji – radość z umiejętnego brania zakrętów, odpowiedniego szacowania praw fizyki, jazdy na krawędzi ryzyka i walki o każdy metr toru jest ogromna. To także pierwsza Forza, w której jeżdżę wyłącznie z kamery w kokpicie – nie wiem, co twórcy usprawnili, ale wyczucie auta oraz radość z jazdy są niebywałe i w widoku tym jeździ mi się przyjemniej niż dotychczas.

Forzabookmotorspace

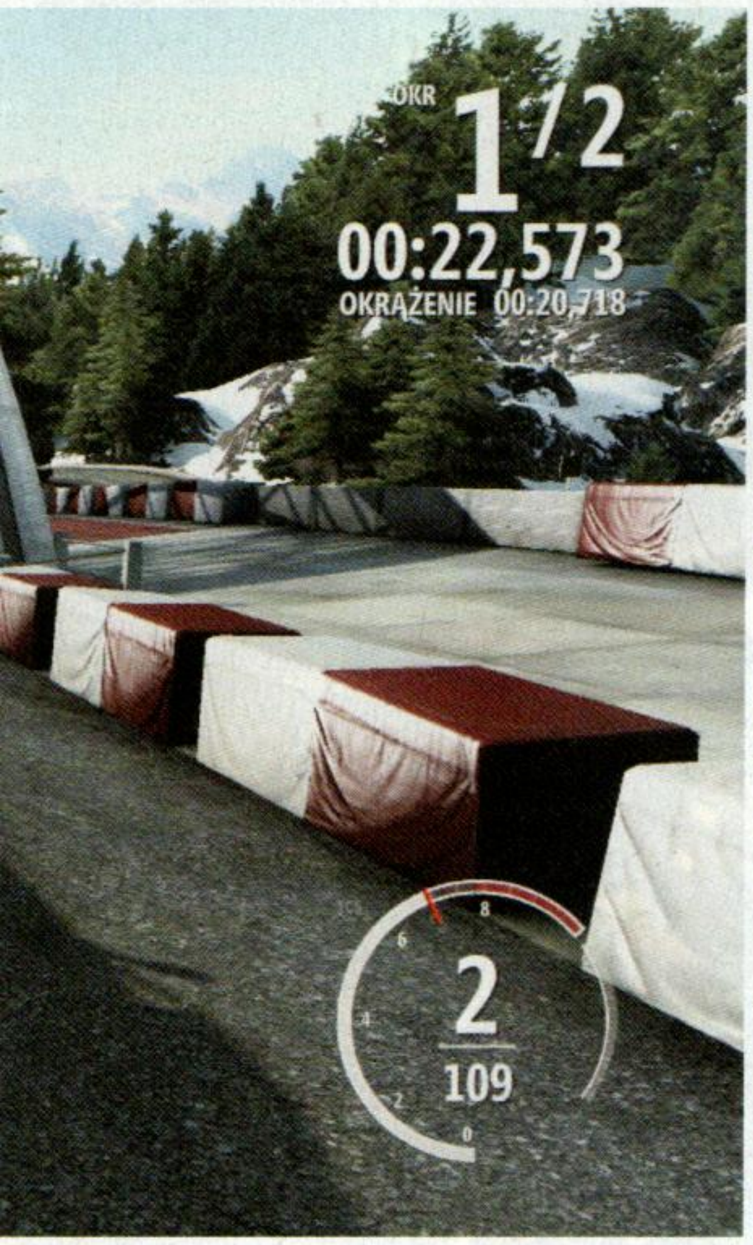
Po raz kolejny Turn 10 postanowili pójść o krok dalej w integracji trybów dla pojedynczego gracza z zabawą wieloosobową. Centrum społeczności, stanowiące centralny hub interakcji z innymi graczami daje wiele ciekawych możliwości. Przede wszystkim warto dołączyć do klubu samochodowego, dzięki czemu oprócz znajomych zyskamy także dostęp do samochodów, którymi podzielili się z klubem. Aby godnie reprezentować dzielnię w sieci konieczne jest także wybranie odpowiedniego obrazka i motto, które widać w naszym profilu. Potem można już rzucić się w wir zmagań z innymi graczami.

Nowością w rozgrywkach wieloosobowych jest tryb Rivals, wyraźnie inspirowany Autologiem. W szeregu wyzwań, których asortyment jest cały czas aktualizowany przez Turn 10, możemy zmierzyć się z czasami naszych rywali. Podjęcie wyzwań jest bardzo proste i nie wymaga fatygi, dlatego przeskoczenie na chwilę do tego trybu nie wybija w żaden sposób z rytmu zaliczania kolejnych wyścigów – takie multi w singlu. Świetna sprawa dla wszystkich, którzy chcą zmierzyć się ze znajomymi, ale niekoniecznie znajdują czas na rozrywkę przy konsoli o tej samej porze. Jeżeli jednak macie znajomych, z którymi śmigacie w sieci, ucieszy Was na pewno fakt, że także tutaj znajdziemy wiele usprawnień. Na trasach można bawić się nawet w szesnaście osób, jeśli więc ktoś zawsze przyjeżdżał siódmy bądź ósmy, teraz będzie mógł przyjeżdżać piętnasty, hehe. A jeśli do tanga brakuje graczy z krwi i kości, konsola ochoczo uzupełni braki botami. Skonfigurować można praktycznie wszystkie ustawienia zabawy, jakie mogłyby przyjść do głowy, od samochodów poczynając, a na konfiguracji ustawień aut i kamery kończąc. Oprócz komponentu wyścigowego jest także rozbudowana część stricte rozrywkowa, z powracającymi zabawami w berka i wirusa, ale rozbudowana m.in. o piłkę nożną i inne atrakcje.

Organizację w świecie Forza Motorsport zapewnia centrum wiadomości, które śledzi wszystkie interesujące rzeczy – od informacji od twórców, przez aktualizacje dotyczące wydarzeń w naszym klubie, na wyszukiwaniu wyzwań z rywalami kończąc. Poza wspólną zabawą i reprezentowaniem klubu, można tu także pohandlować z innymi graczami w domu aukcyjnym, lub podzielić się filmikami, zdjęciami, ustawieniami tuningu czy malowaniami furek. Płynna integracja ze stroną forzamotorsport.net sprawia, że także

NASTĘPCA PGR, KONTYNUACJA FM

FAX: To najbardziej przystępna gra wyścigowa w jaką kiedykolwiek grałem. Od pierwszego naciśnięcia przycisku start czułem się w pełni zrelaksowany i byłem zafascynowany jej motoryzacyjnym światem. Cieszyłem się z odblokowywanych samochodów, testowałem ich ustawienia w jazdach próbnych, wygrywałem nimi wyścigi i niemalże dotykałem ich dzięki kontrolerowi ruchu. Nie przejmowałem się niepowodzeniami i spędziłem mnóstwo czasu, bawiąc się funkcjami społecznościowymi. Zabrakło mi tylko jednego. Wyzwania. Jeżeli macie ochotę na prawdziwą symulację, to musicie uzbroić się w profesjonalną kierownicę i jeździć wyłącznie na eksperckich ustawieniach z manualną skrzynią biegów. **9/10**



z daleka od konsoli możemy trzymać rękę na pulsie.

Markiz i Wamper

Czwarta Forza to pierwsza część o takim nasileniu motoryzacyjnej pornografii. Oprócz intra, poprzez menu, pracę kamery, wszystko jest skoncentrowane na pokazaniu piękna przygotowanych przez autorów maszyn, ale prawdziwym hołdem dla samochodu jest tryb Autovista. Specjalnie wyselekcjonowane furki otrzymały wyjątkowo dokładnie odwzorowane modele, których poziom szczegółowości przebija wszystko, co do tej pory zaprezentowano w grach video. Widać już nie tylko poszczególne elementy i śrubki, ale nawet takie detale jak uszczelki czy napisy na przewodach także zostały idealnie przeniesione do wirtualnego świata. Wokół auta możemy chodzić dłubiąc przy nim – można otworzyć drzwi, maskę, wsiąść do środka i odpalić silnik czy wysunąć spojler. Niektóre elementy samochodu mają przygotowane krótkie animacje, w trakcie których lektor dzieli się ciekawostkami na temat oglądanego fragmentu maszyny. Mimo, iż tryb jest raczej tylko wisienką na torcie, to właśnie takie rzeczy budują klimat gry. Jedyne mankamenty, jakie zarzuciłbym Autoviście, oprócz oczywiście zbyt małej liczby modeli, to za mały wkład Top Gear (dwuminutowy komentarz Clarksona o każdej furze to trochę za mało) oraz zbyt mała interakcja podczas samych animacji. Prezentowane są na nich różne infografiki, ale niestety jeśli przegapisz coś, bo zbyt krótko było na ekranie, nie sposób powrócić i podłubać w szczegółach – pozostaje tylko ponowne odpalenie filmiku. Jeśli już jesteśmy przy miłości do samochodu nie sposób nie wspomnieć o jednym poważnym mankamencie. Mimo, że w grze znajdziemy blisko pół tysiąca aut, zabrakło wśród nich Porsche. Szkoda, ponad trzydzieści cacek tej firmy znalazło swoje miejsce w FM3, a tu taka przykra niespodzianka. Cóż, wińcie EA, które postanowiło tym razem zablokować wykorzystanie licencji. Raptem trzy RUFy w zastępstwie nie zapełniły powstałej luki.

Musiszmieć

Szkoda miejsca na opisywanie, jak gra wygląda – widać to na screenach. Absolutna pierwsza liga, także dzięki nowemu systemowi oświetlenia i subtelnie użytym efektom. Dźwięk jest znakomity, podobnie jak utwory przygrywające w menu. Szkoda jedynie, że te towarzyszące ściganiu słabują, ale to już niestety standard. Obrazu dopełniają miliony szczegółów, których wymienić wprost nie sposób, a które udowadniają, z jak dopracowanym produktem mamy do czynienia. Chcecie odpalić Forzę na trzech monitorach? Nie ma problemu. Nie podoba się górski krajobraz, na jakim prezentowany jest samochód w menu głównym? Można sobie wybrać inny, np. studio Top Gear. Nie podoba się statyczna deska rozdzielcza podczas jazdy? Można włączyć symulację telepania się fury przy dużych prędkościach. Czy są jakieś rysy na diamencie? Pewnie. Tradycyjnie już jednostki. Jak prędkość w kilometrach, to moc w kilowatach. Jak moc w koniach, to masa w funtach. Bardzo żałuję, że Turn 10 nie przeniosło całej zawartości sklepów graczy z poprzedniej części. W „trójce" są obłędne liczby pięknych malowań, a tu na razie głównie bohomazy upośledzonych wizualnie. Szkoda, że brakuje tras nocnych – konkurencja pokazała tu klasę, a przecież nawet pierwsza Forza je miała. Warunki atmosferyczne wciąż okupują szczyt mojej listy oczekiwań. Jednak to szczegóły, jest przynajmniej coś, co jeszcze można poprawić w piątej części. Poza tym jest to kompletna, domknięta gra, bez żadnych niedoróbek i dziwnych braków. Prawdziwe arcydzieło gatunku. //**Blizz**

VISTAMAŁO...

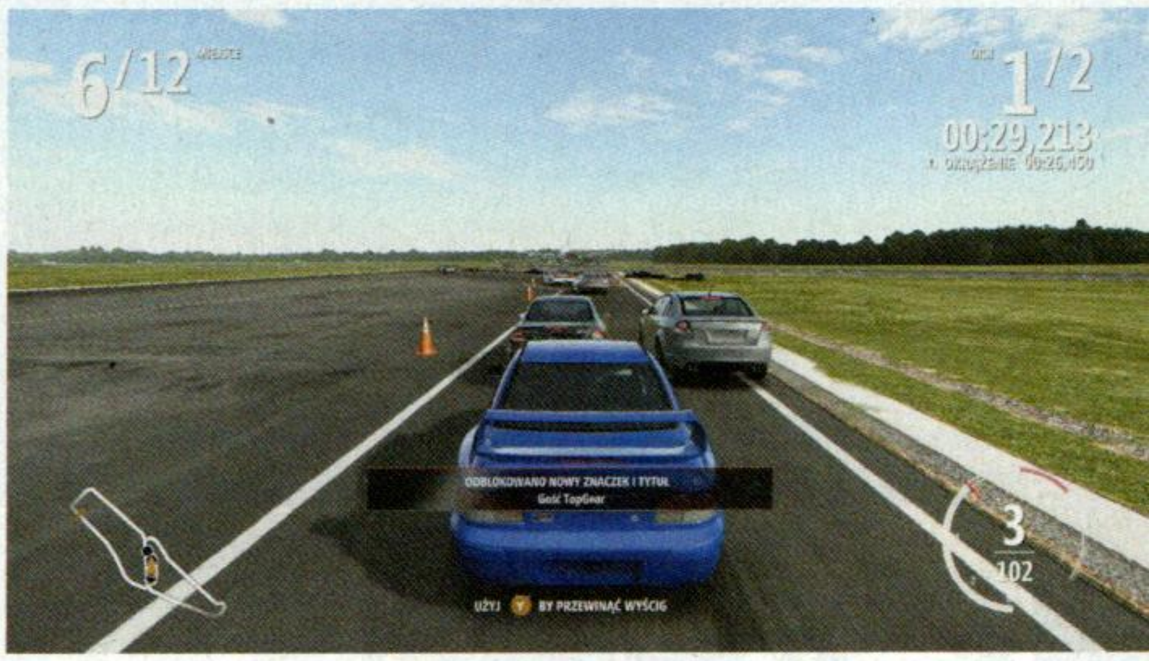
Na początku bardzo nie podobało mi się, że w trybie Autovisty dostępnych jest mniej niż 30 aut. Forza unikała raczej takich niekompletnych ficzerów i obawiałem się, czy nie będzie to groźny precedens, ale przyjmuję argument autorów – to tryb, który ma umożliwić mi zabawę samochodami, którymi nie będę miał szans pobawić się nigdy w realu. Nikt rozsądny raczej nie odda w moje ręce Aston One-77, a jeśli będę ciekaw, jak brzmi potężna jednostka napędowa Chevroleta Spark, wystarczy, że przejdę się do najbliższego salonu. Plus dla autorów za zrobienie z Autovisty minigry. Nie wszystkie samochody są dostępne od początku – trzeba je odblokować w specjalnych wyzwaniach. Jeśli przejdziecie wszystkie, odblokujecie Warthoga z serii Halo, choć niestety nim nie pojeździcie.

OCENA **9.8/10**

Grafika 10/10 **Dźwięk** 9/10 **Miód** 10/10 **Design** 10/10

AKTUALNY SZCZYT MOTORYZACYJNYCH MARZEŃ

+ Oprawa, zawartość, społeczność, model jazdy
– Szczególiki i bzdety



Czwarta Forza to pierwsza część o takim nasileniu motoryzacyjnej pornografii. Wszystko jest skoncentrowane na pokazaniu piękna maszyn

PIĘKNE BESTIE **Garaż pęka w szwach od prawdziwych arcydzieł motoryzacji. Szkoda, że zabrakło wśród nich tak kultowej marki, jak Porsche. Damn you, EA! Gdyby Turn 10 byli chamscy, mogliby „odwdzięczyć się" blokadą na Ferrari.**

Proszę o więcej tak dobrych i tanich konwersji

Crysis

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent CRYTEK Wydawca ELECTRONIC ARTS
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 16 LAT Wykorzystuje 3D

Crytek po raz drugi udowadniają, że potrafią dostarczyć strzelaninę najwyższej klasy na konsole. Piękną, różnorodną i dającą mocnego kopa. Najpierw zachwycaliśmy się Crysis 2, a teraz pozostawiamy miejską dżunglę za sobą i sprawdzamy, jak rozpoczęła się ta historia.

Pójdzie mi to?

Trochę już przyzwyczailiśmy się do remake'ów w HD z PS2 i PSP na PS3, ale tym razem mamy do czynienia z konwersją tytułu komputerowego. I to nie byle jakiego. Crytek wzięli na warsztat prawdziwą dumę bractwa składaków. Do jej produkcji użyto silnika CryEngine 2, który w 2007 roku był jednym z najwydajniejszych. Crysis w dniu premiery wymiatał na topowych pecetach, choć niewielu graczy było stać na sprzęt, który pociągnąłby grę w maksymalnych detalach. Dzisiaj mało kto może sobie pozwolić na komputer wystarczająco silny, by podołał Crysis 2 stworzonemu w oparciu o CryEngine 3. My na szczęście nie mamy takich problemów, a Crytek zaskoczyli nas przepięknym Nowym Jorkiem na PS3 i X360. Czy podobnie jest w przypadku pierwszego Crysis na konsolach?

Cóż, chciałbym, żeby wszystkie konwersje były tak staranne i dopracowane. Patrząc na odległe szczyty górskie, podziwiając tropikalną przyrodę i zabójcze efekty świetlne nie można zorientować się, że gra powstała cztery lata temu. To nie sandbox, ale poziomy i tak są bardzo rozległe, wypełnione dziesiątkami przeciwników, masą detali i pozwalają na rozpierduchę w stylu Just Cause. Pamiętam, że koszenie drzew serią z karabinu wywarło na mnie ogromne wrażenie w 2007 roku. Teraz też miło popatrzeć na roślinną demolkę. Nic nie stoi też na przeszkodzie, by zrównać z ziemią pomniejsze budynki i kompleksy obronne. Granaty, ładunki wybuchowe i wyrzutnie rakiet fantastycznie się do tego nadają. Jednak nic nie przebije orgii zniszczenia w wykonaniu czołgów. Batalie z Bad Company były doskonałe, ale tam miałem wrażenie, że walczę na jałowej pustynni. Tymczasem Crysis zachwyca oprawą rajskiej wyspy. Bajeczna woda, widoczność po horyzont i bogate miejscówki zasługują na uznanie. No ale nie byłbym sobą, gdybym nie zobaczył kilku błędów. Po załadowaniu stanu gry trzeba przetrwać kilkusekundowe doczytywanie tekstur, nie poprawiono słabiutkich twarzy żołnierzy i bardzo często widać przenikanie obiektów. Jednak teren rozgrywki jest tak olbrzymi i ciekawie zaprojektowany, że szybko zapomina się o pomniejszych błędach. Wiadomo, że w porównaniu do trzecich części Killzone i Gears of War pierwszy Crysis wypada gorzej, ale to strzelaniny w korytarzach, a tutaj gracz ma niemal pełną swobodę w zwiedzaniu rajskich plaż i dżungli.

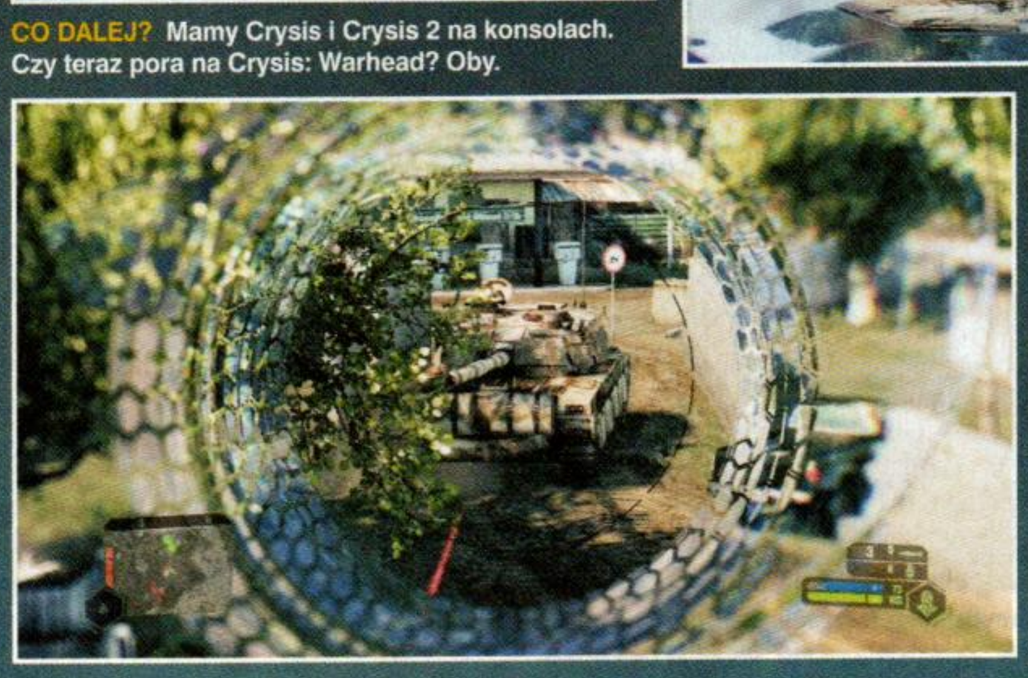
Sztuka zabijania

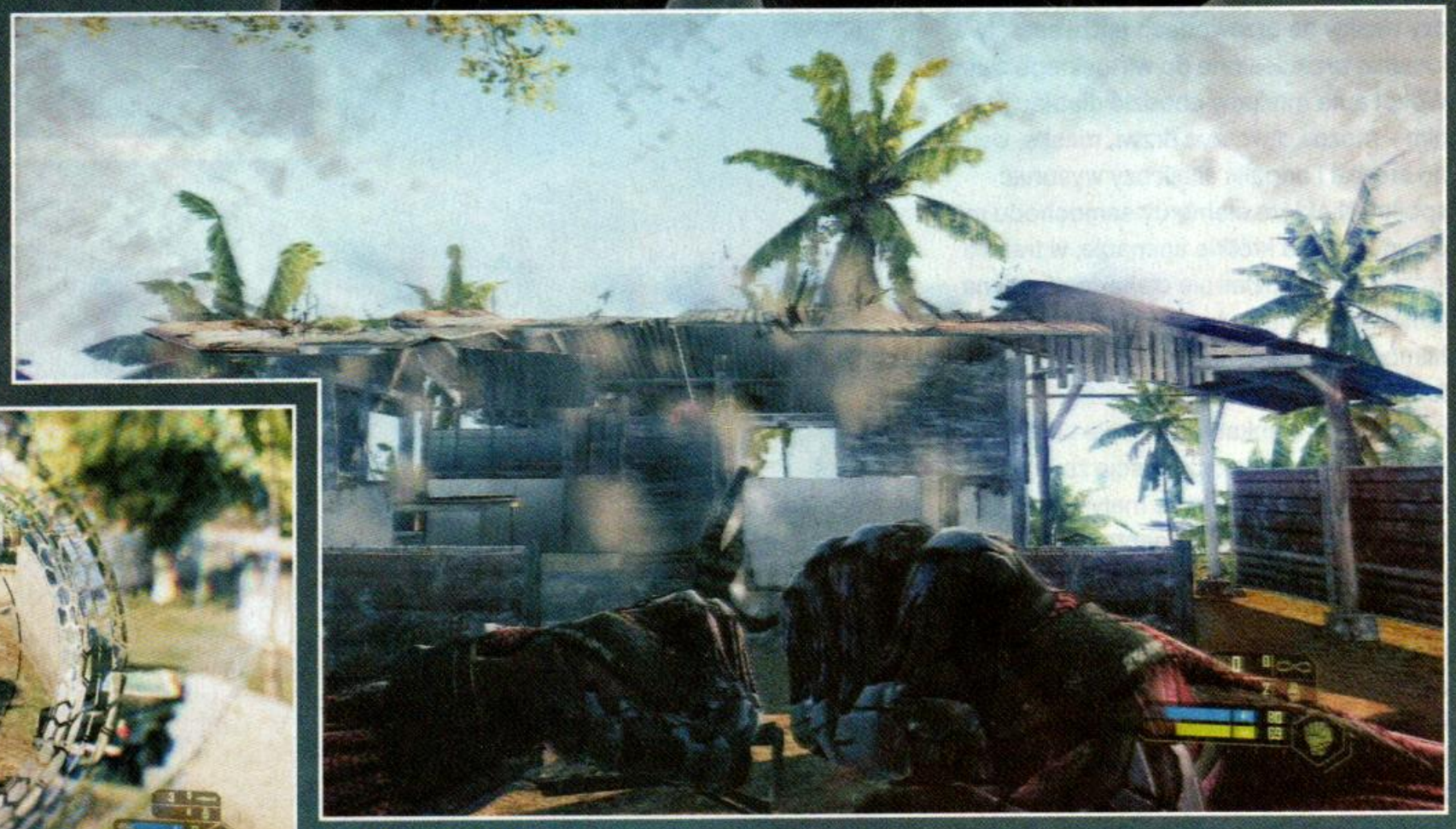
Zacząłem od oprawy graficznej, bo przyjęło się mówić, że Crysis to jedynie pokaz technologii, a nie gra z krwi i kości. Nie wiem skąd wzięło się takie przekonanie, gdyż nie ma jakichkolwiek podstaw w faktach. To shooter SF z odpowiednio budowaną atmosferą i bataliami, jakich nie powstydziłby się Master Chief. Nomad, główny bohater Crysis zostaje wysłany wraz z małym oddziałem, którym dowodzi znany z Crysis 2 Prophet, na archipelag wysp na morzu Południowochińskim. Amerykańscy

ZASKOCZENIE JESIENI

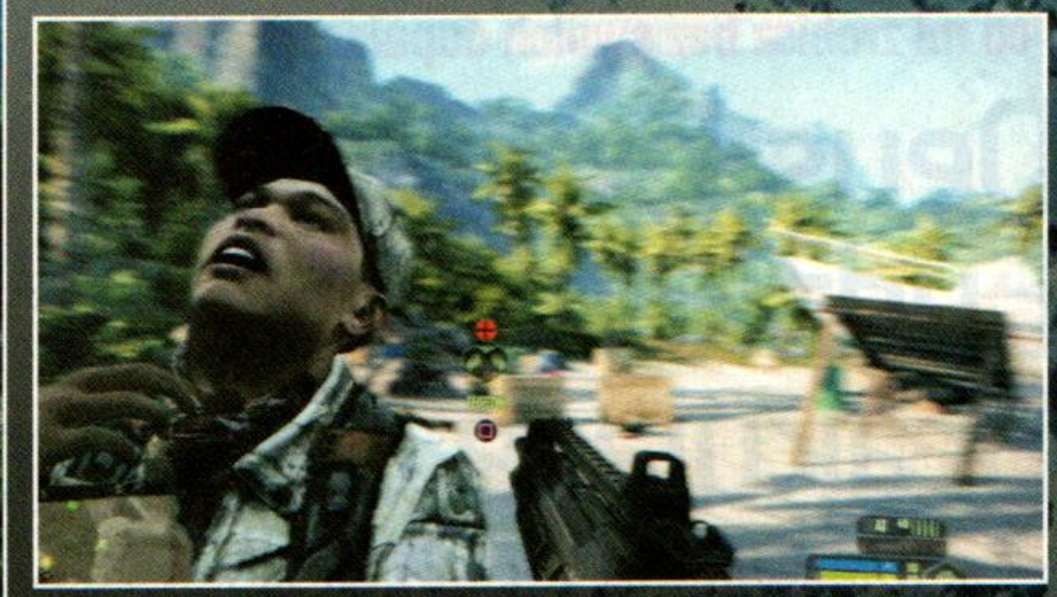
MIELU: Dziwna akcja. Crysis 2 ukazał się na konsolach w tym roku i to z wielką pompą, a pierwszy wyskoczył znienacka, poprzedzony skromną kampanią. A to właśnie tę grę powinni sprawdzić fani serii Far Cry i osoby mające dość corridor shooterów – cudna miejscówka, otwarty teren, więc można bawić się po swojemu. Nie aż tak piękna jak na PC prosto z NASA, a animacja potrafi chrupnąć, ale i tak wygląda cudnie. A jeśli graliście na klonie, to i tak warto, bo zmieniono funkcje Nanosuit. **8/10**

CO DALEJ? Mamy Crysis i Crysis 2 na konsolach. Czy teraz pora na Crysis: Warhead? Oby.

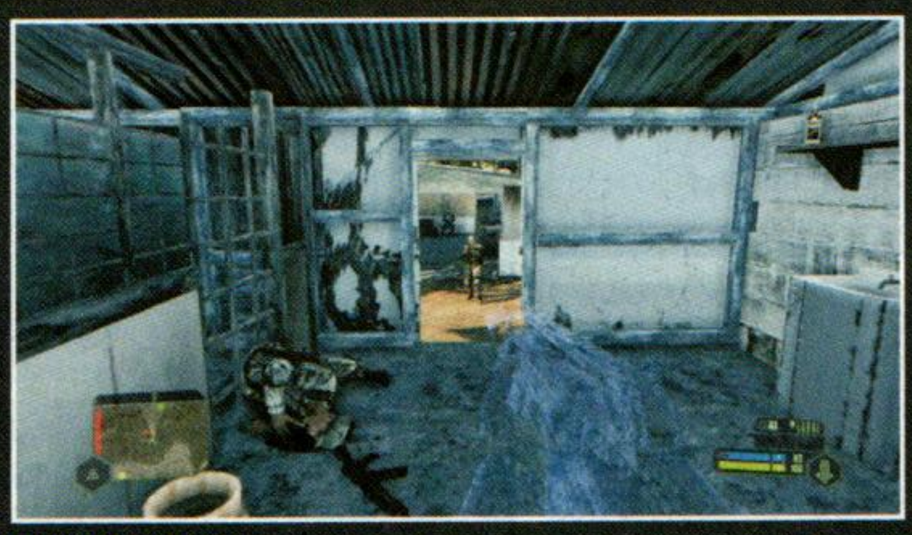


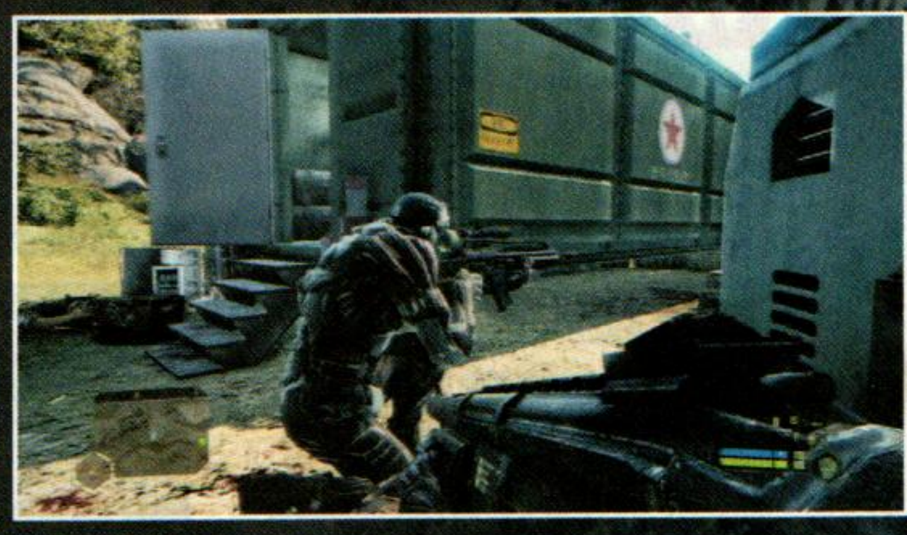


BEZ MULTIPLAYERA Może i nie był zbyt popularny w wersji na PC, ale wolałbym to ocenić sam, a nie dostawać wybrakowany produkt. Na szczęście singleplayer jest tak dobry, że można to wybaczyć.

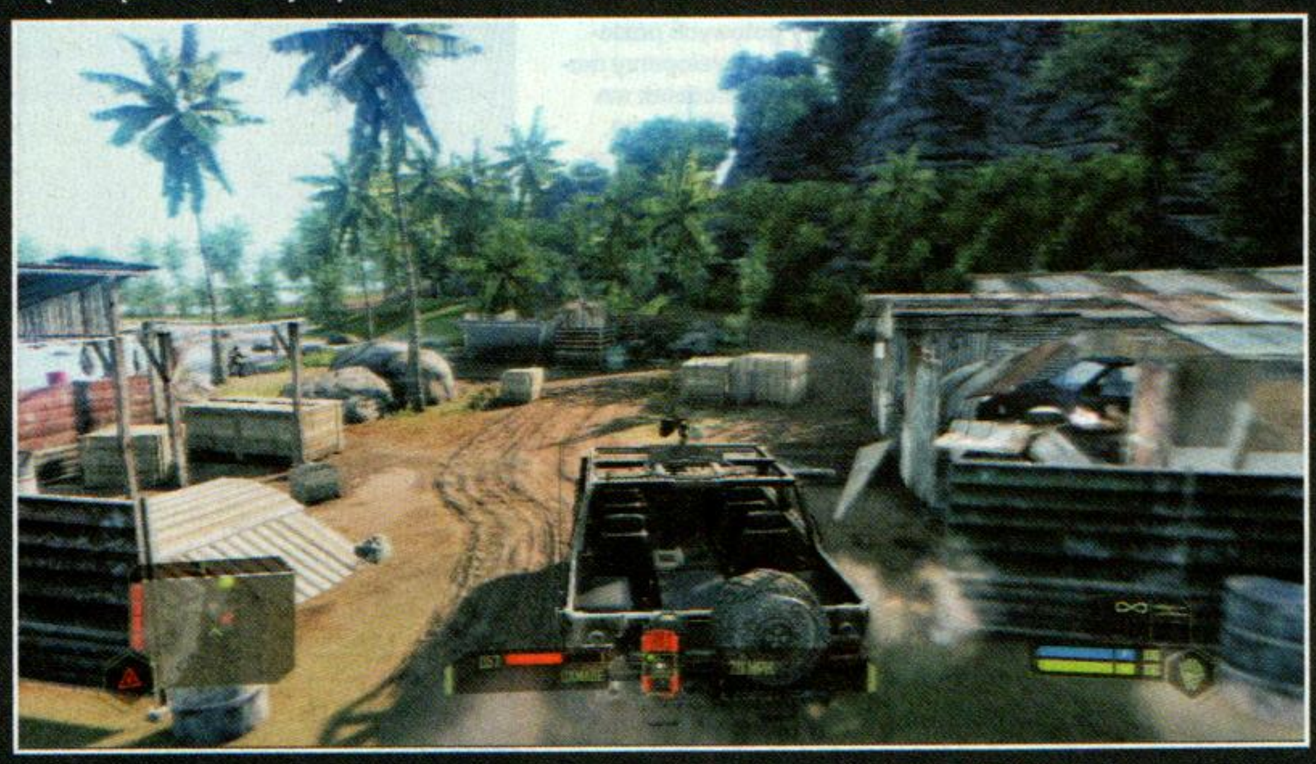


DZIĘKI NINTENDO Za zdenerwowanie i upokorzenie Sony, co przyczyniło się do powstania PlayStation. Crytek i Ubisoft nie dogadali się w sprawie kontynuacji Far Cry i dzięki temu Niemcy zrobili Crysis dla Electronic Arts. W 2012 roku zobaczymy jak gorące są tropiki w Far Cry 3.





PODNOSI CIŚNIENIE Choćby takimi akcjami, jak ucieczką przed kilkoma koreańskimi helikopterami, pierwszą walką z niewidzialnymi przeciwnikami na cmentarzu oraz bataliami z obcymi.



archeolodzy dokonali tam tajemniczego odkrycia, ale wpadli w kłopoty i trzeba ich ratować. Problem w tym, że ich sekrety zamierza poznać armia Korei Północnej. Zabawa rozpoczyna się więc od misji ratunkowo-zwiadowczej. Szybko jednak okazuje się, że żołnierze to nie jedyny wróg, z jakim będzie musiał zmierzyć się Nomad. Crytek powoli odkrywają karty, wzorując się choćby klasycznym Predatorem. Ktoś siedzi w krzakach i morduje na lewo i prawo, ale nikt nie potrafi go zidentyfikować. Dlatego początkowo gra pozwala tylko na wymianę ognia z Koreańczykami. Chłopaki są doskonale wyszkoleni i uzbrojeni nie tylko w ciężki sprzęt, ale i bardzo sprytną SI. Jeżeli zobaczą Nomada, to nie odpuszczają. Potrafią obrzucić jego ostatnią pozycję granatami i kamień po kamieniu przeczesywać teren. Od czasu do czasu w ich szeregach pojawiają się niestety przygłupy, które pakują się pod lufę, ale w ogólnym rozrachunku mamy do czynienia z godnymi przeciwnikami. Korzystają z osłon, działek stacjonarnych i pojazdów oraz wzywają posiłki. Konwencjonalne środki to za mało w starciu z takim przeciwnikiem.

1.0 lepszy od 2.0

Na szczęście gracze ponownie (w chronologii serii po raz pierwszy) będą mogli wykorzystać egzoszkielet stworzony z nanomateriałów. Ta zabawka pozwala między innym na chwilową niewidzialność, wzmocnienie pancerza, szybki bieg i poprawia siłę bohatera. Nie jest to jednak broń totalna, gdyż jej funkcje bardzo szybko pożerają energię, która regeneruje się dopiero po chwili. Trzeba grać ostrożnie, bo nawet pancerz nie pomoże Wam, jeśli wpadniecie w ogień krzyżowy kilkunastu przeciwników. Rambo byłby niepocieszony. W Crysis zawsze trzeba chwilę pomyśleć i pokombinować, jak załatwić nieprzyjaciół. Podkraść się i eliminować ich po cichu, wykorzystać wysoki skok i szybkość, by ich ominąć, albo podczepić ładunki wybuchowe pod samochód, nakierować go w środek ich bazy, wyskoczyć w ostatniej chwili i posłać ich wszystkich w diabły. Zachwycałem się różnorodnością rozgrywki w Crysis 2, ale tutaj jest ona jeszcze większa ze względu na skalę poziomów. Na dobrą sprawę większość wrogów można po prostu ominąć, czy to wykorzystując rzekę, czy bujną dżunglę. Każdy ma wybór. Przynajmniej do czasu inwazji amerykańskich wojsk na pełną skalę. Wówczas Crysis zaczyna przypominać Modern Warfare lub Halo. Nomad musi pomagać amerykańskiej armii, dokonując akcji sabotażowych lub przechwytuje dane wywiadowcze, a w nagrodę może liczyć na piękny, nowiutki czołg, którym zdemoluje otoczenie i wroga. Crysis bardzo często żongluje różnymi motywami i celami misji, zamieniając grę w dynamiczny spektakl. Jego skala zwiększa się w końcowych etapach, gdy na światło dzienne wychodzi tajemnica odkryta przez archeologów, która była zakopana przez parę milionów lat. Jeżeli graliście w Crysis 2, to wiecie czego się spodziewać. A jeśli nie, to podpowiem: wojny na pełną skalę.

Będę szczery – nie spodziewałem się tak dobrej gry. Zakładałem, że Crytek chcą po prostu zarobić na fali popularności ich sztandarowego FPSa

Będę szczery – nie spodziewałem się tak dobrej gry. Zakładałem, że Crytek chcą po prostu zarobić na fali popularności ich sztandarowego FPSa. Tymczasem nie tylko bez problemów okiełznali PS3 i X360, ale i pokazali, że pomysły z 2007 roku niewiele się zestarzały. Jeżeli chcecie docenić Crysis, musicie przypomnieć sobie, że cztery lata temu dopiero rozpoczynała się moda na krótkie, skryptowane kampanie singleplayer. Tymczasem Crysis może wystarczyć nawet na kilkanaście godzin zabawy na wyższych poziomach trudności. Teren rozgrywki jest tak duży, że nie powstydziłby się go żaden RPG, a fabuła została sprawnie poprowadzona. To jedna z tych gier, które wciągają i najzwyczajniej w świecie sprawiają ogromną frajdę. Jeżeli uratowaliście Nowy Jork przed kosmicznym ścierwem, to koniecznie sprawdźcie skąd ono wypełzło. //**Fax**

OCENA 8.7/10

Grafika 9/10 Dźwięk 8/10 Miód 9/10 Design 7/10

Z TAKIMI GRAMI KRYZYS NAM NIESTRASZNY

+ Otwarte poziomy, swoboda rozgrywki, cena
− Brak multiplayera, kilka drobnych błędów

GADŻETOMANIA

Uwielbiałem ulepszać giwery w Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots i teraz równie dobrze bawiłem się nimi w Crysis. Jeżeli uwielbiacie pozostawać w ukryciu, to skorzystacie z tłumików, z kolei snajperzy nie będą narzekali na spory zestaw lunet, a gracze z gwałtownym charakterem zamontują sobie wyrzutnik granatów. Wszystkie zabawki można modyfikować, co faktycznie ma znaczenie na polu walki, a nie jest jedynie ozdobnikiem. I jest prostsze niż we wspomnianym Metal Gear Solid 4. Poza tym Crytek pozwolą Wam na testowanie ładunków wybuchowych, klasycznych szyszek oraz kilku rodzajów wizjerów. W piaskownicy nie zabrakło także pojazdów, których fizyka może i nie jest tak dobra jak w serii Halo, ale i tak warto z nich korzystać. Nawet ciężarówka przyda się do pokonania kilku kilometrów, choć ja polubiłem się przede wszystkim z łodziami i czołgami. Cieszę się z takiej różnorodności, bo nie ma nic gorszego niż bezpłciowy arsenał broni i gadżetów w strzelaninie.

I co mi zrobisz bez swoich dopalaczy?

Deus Ex: Bunt Ludzkości
Brakujące Ogniwo

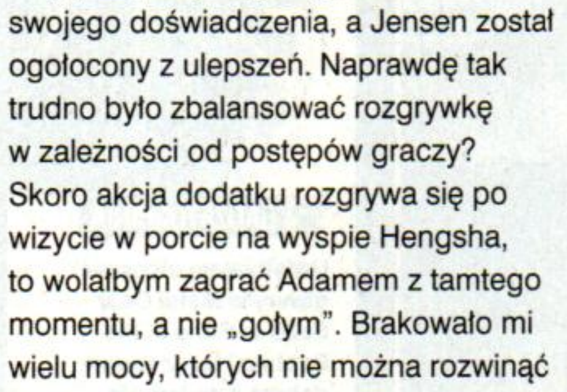
Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent EIDOS Wydawca SQUARE ENIX
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 18 LAT

W teorii tak właśnie powinny wyglądać dodatki do gier. Długie, wymagające i rozszerzające fabułę. Brakujące Ogniwo wystarcza nawet na sześć godzin rozgrywki, zmusza do wysiłku i dopowiada kilka faktów o świecie Deus Ex. Po tak optymistycznej wyliczance muszę dopisać kilka „ale".

Przez kilkadziesiąt godzin tworzyliście bohatera i chcielibyście nim ponownie pograć? Nie możecie. Jensen traci swoje wszczepy i na liście cyborgów znajduje się teraz poniżej odkurzacza, którego czujniki pozwalają na omijanie przeszkód. Restartowanie poziomu doświadczenia to podłe zagranie i choć początkowo wydawało mi się, że dzięki temu na nowo stworzę bohatera, to ostatecznie muszę wylać tu swoje żale niezadowolenia. Shepard jakimś cudem mógł zrealizować kilka dodatkowych misji, nie przejmując się poziomem swojego doświadczenia, a Jensen został ogołocony z ulepszeń. Naprawdę tak trudno było zbalansować rozgrywkę w zależności od postępów graczy? Skoro akcja dodatku rozgrywa się po wizycie w porcie na wyspie Hengsha, to wolałbym zagrać Adamem z tamtego momentu, a nie „gołym". Brakowało mi wielu mocy, których nie można rozwinąć w Brakującym Ogniwie. Jensenowi zwyczajnie nie wystarcza na to punktów.

Mimo wszystko to dodatek, który pozwala na zabawę dłuższą niż wiele pełnych gier. Ze scenariuszem fantastycznie wpisującym się w główną fabułę (nie mogę napisać nic więcej). Trochę naciągane było tłumaczenie, że bohater przespał wycieczkę w ładowni płynącego do Singapuru statku w podstawowej wersji. A teraz wychodzi na jaw, że w ogóle nie spał tylko walczył o swoje życie (i prawdę) przez trzy dni.

Cwanie zaprojektowano miejscówki, w których poległ pewnie niejeden agent w konfrontacji z systemami obronnymi, kamerami, kilometrami szybów



JAK W KLATCE **Na przyszłość poproszę dodatkową historię w starych miejscówkach, a nie tak ograniczonych przestrzeniach. Brakowało mi swobody. Wolałbym śledztwo.**

WYCINKA **Wycinanie z gry gotowych poziomów nikogo już nie rusza, ale developerzy mogliby robić to z głową. Granie w dodatek ma sens po wydarzeniach na wyspie Hengsha, i choć można zagrać wcześniej, nic wówczas nie zrozumiecie.**

wentylacyjnych i dobrze opłacanymi strażnikami. Nie polecam inwestowania w zdolności związane z walką, bo możecie obudzić się schowani za skrzynką i otoczeni przez tłum nieprzyjaciół, a amunicji nie wystarczy Wam nawet na popełnienie samobójstwa, choć w kieszeniach będą zalegały najlepsze giwery. A skoro i bossa można ominąć, bo Eidos Montreal wysłuchał narzekania fanów, to warto pobawić się w Agenta 47 z dobrych lat. Albo pełzać jak wąż pozbawiony kłów jadowych. Hideo Kojima byłby dumny, że nikogo nie zabijacie tylko hakujecie komputery, poszukując strzępów informacji. To w końcu Deus Ex i najważniejsze są pozornie błahe szczegóły. Czy domyślicie się kto i dlaczego pomaga Adamowi w starciu z agentami Belltower? Jak powiążecie nowe wiadomości z wydarzeniami z Buntu Ludzkości? Ja grałem dla odpowiedzi na te pytania.

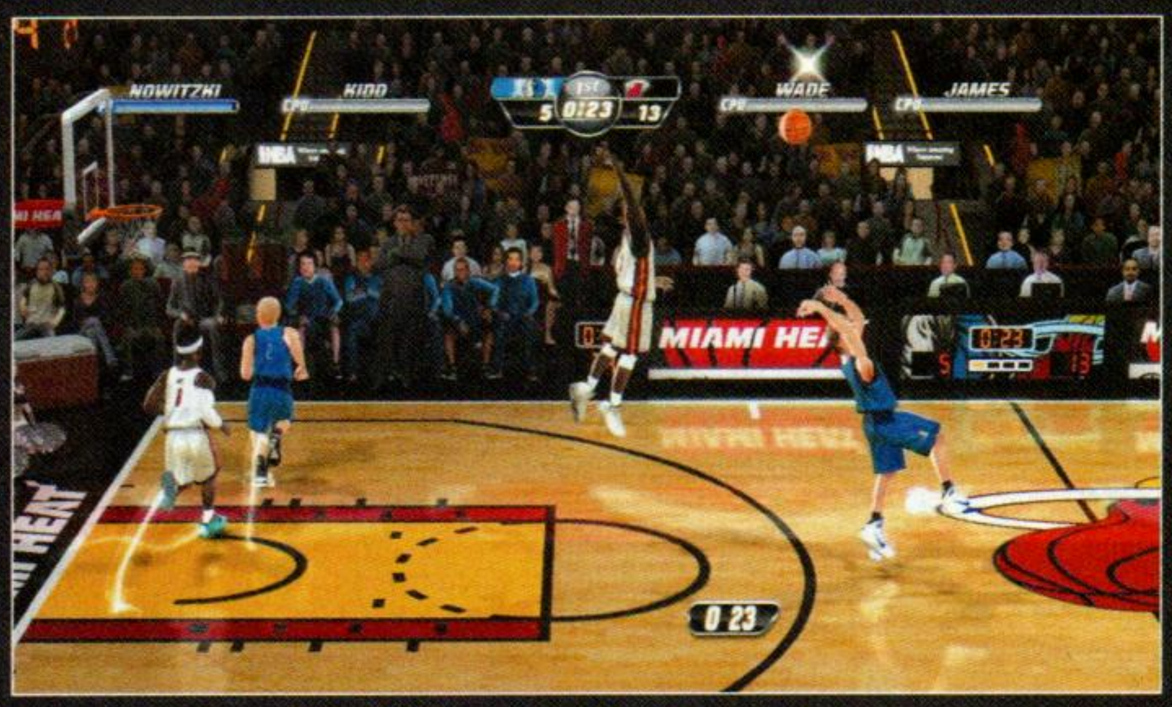
Musicie jednak wiedzieć, że backtracking daje się tu we znaki, a większość motywów związanych z eksploracją poziomów i walką to powtórka z podstawowej wersji. Mnie to nie przeszkadzało aż tak bardzo. Zdenerwowało mnie przede wszystkim ogołocenie drzewek umiejętności. Mam nadzieję, że w kolejnych DLC (włamcie się do mojego PC i sprawdźcie) zostanie to zdecydowanie lepiej zrealizowane. //**Fax**

OCENA **7.7/10**

Grafika 8/10 Dźwięk 9/10 Miód 7/10 Design 8/10

DŁUGIE, ALE NIEZBYT PORYWAJĄCE DLC

+ Polska wersja, boss, czas gry
− To nie mój Adam, wtórne pomysły



Jeszcze bardziej *I Love This Game!*

NBA Jam On Fire Edition

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent ELECTRONIC ARTS Wydawca EA
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-4 (4) Dozwolone od 3 LAT

EA odpuścili walkę z NBA 2K12 w tym roku i pozostali w szatni. I nic w tym dziwnego, skoro zostali rozgromieni na parkiecie przez poprzednią koszykówkę od 2K Games. Na szczęście mają zawodnika, który nie tylko celnie rzuca za trzy punkty, ale potrafi rozbawić i... rozpalić publiczność.

Kaxi zachwycał się Jam w ubiegłym roku, a w tym ja będę Wam gorąco polecał On Fire Edition. Mam nadzieję, że nikomu nie muszę przedstawiać najbardziej grywalnej koszykówki na naszej planecie i dlatego skupię się na nowościach. W trybie kariery jest sześć dywizji, a w każdej z nich znajdziecie brązowe, srebrne i złote medale, a na najbardziej wytrwałych sportowców czekają też próby platynowe. Pierwsze nie wymagają niczego poza wygraną w meczach dwóch na dwóch, ale w kolejnych trzeba spełnić określone wyzwania. Grałem z nieustannie „płonącymi" legendami i maskotkami, a także w narzuconych limitach czasu (np. tylko jedna kwarta). Dzięki temu szybko nauczyłem się wszystkich trików i sztuczek. Spodobało mi się także to, że nie muszę grać jednym zespołem przez całą karierę. Gra pozwala na zmiany przed każdym spotkaniem i hojnie wynagradza postępy, odblokowując kolejne drużyny i zawodników. Poprawiono też bloki i przechwyty, choć nadal można grać stosunkowo tanio. Wystarczy nacisnąć spust, a partner zawiśnie w powietrzu, czekając na

SZTUCZNA INTELIGENCJA **Została zapożyczona z serii Fight Night. I dobrze, bo zawodnicy grają sprytnie i różnorodnie.**

MARIO? **Z gry wypadło sporo zabawnych pierdółek w stylu power-upów i walk z bossami, ale nie zabrakło szaf pełnych strojów i skórek. Pojawiają się bohaterowie gier EA, kosmici i tym podobne cuda.**

podanie i zaliczy efektowny wsad. Starałem się unikać tej techniki i wykorzystywać przede wszystkim zagrania kooperacyjne. Dzięki nim będziecie kontrolować nie tylko jednego zawodnika, ale tak naprawdę cały zespół. I dlatego nie zdziwcie się, jeśli zawodnicy równocześnie wyskoczą w powietrze, odstawiając akcje, których nie powstydziłyby się dziewczyny z Dead or Alive. Poza tym teraz cały zespół może zapłonąć, a nie tylko pojedynczy zawodnik, co daje ogromną przewagę. Trudniej ugasić ogień i przewaga z jego odpalenia jest bardziej... ognista. W ciągu 20 sekund można szybko przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.

W On Fire Edition najważniejszy jest multiplayer dla maksymalnie czterech graczy, który jest kwintesencją kanapowych zmagań. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by grać w sieci, co dodatkowo jest związane z rankingami, statystykami i listami znajomych, ale wiadomo, że Jam rządził i rządzi na domowych imprezach. Mimo wszystko cieszę się, że karierę można rozgrywać także w kooperacji online. Po prostu zadbano o wszystkie możliwe konfiguracje. Gra została maksymalnie dopieszczona; jest lepsza, ładniejsza oraz płynniejsza i można ją kupić za pięć dyszek. //**Fax**

OCENA **9.0/10**

Grafika 8/10 Dźwięk 9/10 Miód 10/10 Design 8/10

KUPUJCIE I DZWOŃCIE PO KUMPLI

+ Poprawki, multiplayer, kariera, cena
− Przydałby się solidny samouczek

NIE TYLKO WALKA **Wspinaczki tu tyle co kot napłakał, w dwie sekundy postać wbija się po ścianie na dach wysokiego budynku i tadaaam, koniec elementów platformowych, czas na walkę.**

ABSURDY **Walczę z Gambitem i leję go okrutnie, a on oczywiście bredzi, że biję się nawet nie najgorzej. ORLY? A ja naiwny myślałem, że będzie błagał mnie o życie.**

SZARO **Tylko w Chinatown jest trochę bardziej kolorowo. Gra jest przebrzydka, bije od niej niskim budżetem na kilometr. Za pół ceny bym nie kupił.**

Graj i cierp. Albo nie – Twój wybór

X-Men: Destiny

Konsola PS3/X360 **Producent** SILICON KNIGHTS
Wydawca ACTIVISION **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1
Dozwolone od 16 LAT

Bohaterami X-Men Destiny są trzy postacie, które debiutują w uniwersum Marvela. Skośnooka dziewczyna, córka dwójki mutantów, wyglądająca jak Raziel. Przygłup futbolista. Ostatni jest najciekawszy – syn gościa, który nienawidził mutantów, posłuszny woli ojca. Staruszek zdaje się nie żyje, ale chłopak wciąż słyszy w głowie jego głos. Cała trójka jeszcze nie wie, że są mutantami, ale już za moment znajdą się w niebezpieczeństwie i coś się w nich przestawi. Jakie mają moce? Takie, jakie sami ustalimy w trakcie zabawy. Aha, czyli bohaterowie to po prostu Mokujiny. „Czy to gra oparta na filmie First Class?" – zapytała mnie zaciekawiona żona. „Nie, kochana, to gra o... nikim". Ekstra, nie? Nie.

NIC NIE MÓWCIE

Animacji przerwać nie można, a dialogów nie da się przyspieszyć. Czy mam jeszcze szukać jakichś wad? Weźmy spotkania z mutantami – choć widzą bohatera pierwszy raz w życiu, wszyscy mają ochotę z nim gadać. Podświadomie wyczuwają, że jest jednym z nich, czy co? Można poprosić, by powiedzieli coś o sobie, o innych mutantach, zapytać czy można im pomóc. Przynudzają, a mówią w taki sposób, że zacząłem zastanawiać się czy oszczędzano na aktorach i do podkładania głosów zabrali się sami twórcy gry.

Mam moc i co z tego?

Autorzy sporo ryzykowali tworząc grę o X-Men, a w rolach głównych obsadzając „wydmuszki". Jeśli szukacie okazji do wcielenia się w Magneto, Wolverine, czy Phoenix, to nie ta bajka. Chociaż, możecie stworzyć niejako klona tych superherosów, jeżeli tylko uda Wam się zdobyć ich moce i stroje. Ale po co powielać czyjeś pomysły? Może lepiej wykreować mutanta silnego jak Colossus i szybkiego jak Quicksilver? Da się to zrobić, tylko trzeba zdobyć odpowiednie moce, czyli tutaj – geny X. Jest ich mnóstwo, gra rozdaje je hojnie, czy to za wykonywanie zadań pobocznych, czy też przechodzenie głównego wątku. Za niektórymi trzeba powęszyć, ale generalnie nie narzekałem na mały wybór. Pamiętam, że bardzo szybko pomyślałem, że jest ich aż za dużo. A do tego każdą moc można wzmacniać dwukrotnie. I w sumie słusznie, bo przecież to właśnie najważniejszy element gry. Skoro gracze mają tworzyć takiego mutanta, jaki im się zamarzy, to muszą mieć z jakich mocy wybierać.

Niestety, równie szybko zauważyłem, że w większości moce są do siebie podobne. Co za różnica, czy bohater potrafi błyskawicznie biegać, czy w takim samym tempie sunąć po podłożu, jak po lodzie? Różnica jest kosmetyczna, efekt ten sam. Nie ma większego znaczenia, czy bijąc przeciwnika zarażamy go jakąś trucizną i szybciej ginie, czy uderzamy tak mocno, że go ogłuszamy. A przynajmniej, nie w tej grze, bo to nie Dark Souls, a banalne chodzone mordobicie. Każde zadanie, z wątku głównego czy pobocznego, polega na spraniu kilku/kilkunastu agresywnych ludków. Taktyka? Konieczność trzymania bloku? Kombinowanie z mocami? Nic z tych rzeczy, po prostu klepie się przyciski ataku i czasami tylko trzeba ruszyć się z miejsca, by podbiec do stojących w oddali wrogów z bronią palną. I tak sobie tłuczemy armię klonów, czasami trafi się jakiś boss, który ma dwa groźne ataki i jeden słaby punkt (ziew), aż tu nagle okazuje się, że gra się skończyła. Nie oczekiwałem gigantycznego erpega jak Skyrim, ale też nie pierdółki na około sześć godzin. Po co te wszystkie moce, skoro można przebić się przez grę tak szybko i ledwo liznąć temat?

GDZIE LOGAN? **X-Men Origins: Wolverine kupiło prawie dwa miliony osób. To była świetna młócka. Jej autorzy powinni byli zrobić Destiny.**

Decyzja jest prosta

Podtytuł Destiny odnosi się nie tylko do mocy bohaterów, ale też po której stronie się opowiedzą. Czy dołączą do praworządnego Cyclopsa i X-Men, czy staną u boku Magneto. To dylemat każdego mutanta, ale chyba zabrakło umiejętności, by przełożyć to na grę. Wygląda to tak, że stoją obok siebie przedstawiciele X-Men i Bractwa Mutantów, jakby nigdy nic, a my z nimi rozmawiamy i decydujemy, komu pomóc. Misje są właściwie te same, a stosunek żadnej ze stron do bohatera się nie zmienia. I tak można przeskakiwać z kwiatka na kwiatek, i nikt nie zrobi z tego powodu problemu. A jeśli będziemy pomagać ciągle tylko jednej z ekip, to i tak druga wciąż będzie chciała nas przeciągnąć na swoją stronę. Konsekwencje wyborów? Nie ten adres. Oj, nie udała się ta gra Silicon Knights – od chwili gdy pokazano pierwsze screeny, wiedzieliśmy, że będzie tak brzydka, że nawet na starcie X360 byłaby uznawana za koszmarek. Ale mogła nadrobić rozgrywką. Nie nadrobiła. //**Mielu**

I PREFER... MAGNETO

FAX: Lehnsherr wolał zmienić nazwisko na ksywkę, a ja wolałbym zmienić płytkę z Destiny na cokolwiek innego. Po obejrzeniu X-Men: First Class miałem wielką ochotę pograć mutantami. Niestety mutacja DNA w wykonaniu Silicon Knights jest tak brzydka i słabo zaprojektowana, że miałem problemy z rozpoznaniem ulubionych bohaterów. Zapowiadano ambitny tytuł, a wyszła z tego marna rąbanka. **3/10**

OCENA **3.7/10**

Grafika 3/10 **Dźwięk** 4/10 **Miód** 4/10 **Design** 4/10

LOS SILICON KNIGHTS WIDZĘ MARNY

+ Sporo mocy do zdobycia
– Krótka, prosta, nudna i brzydka, a wybór frakcji to ściema

Skrypt w przestworzach

Ace Combat Assault Horizon

Konsola PS3/X360 **Producent** PROJECT ACES **Wydawca** NAMCO BANDAI
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1 (16) **Dozwolone od** 16 LAT

Kondycji japońskich developerów w kontekście obecnej generacji konsol napisano już niejedno. Na szczęście nie da się powiedzieć, że twórcy z Kraju Kwitnącej Wiśni na dobre zatrzymali się w oddalających się czasach ich świetności. Bardzo często bowiem podejmują oni próby modernizacji swojego podejścia do pisania gier, co zwykle przejawia się poprzez nadawanie japońskim produkcjom „zachodniego szlifu". Nie zawsze się to udaje, ale tytuły takie jak Dark Souls czy Dead Rising udowadniają, że można. Nieco delikatniej sprawa ma się w przypadku serii, które przez lata zdążyły obrosnąć w grubą warstwę oddanych fanów, jak i smakowitą skorupkę zagorzałych fanatyków. Często bowiem jest tak, że kolejna gra ze słynnej serii, walcząc o utrzymanie na wciąż rosnącym rynku, musi zaadoptować się do obowiązujących obecnie trendów. A to sprawia, że oddani marce gracze muszą albo proces adaptacji przejść wraz z nią, albo wziąć gorzki rozwód i pozostać przy swoich wspomnieniach.

Sposób narracji aż krzyczy „Call of Duty!" a niektóre wydarzenia są wręcz żywcem skopiowane z Modern Warfare

Modern Airfare

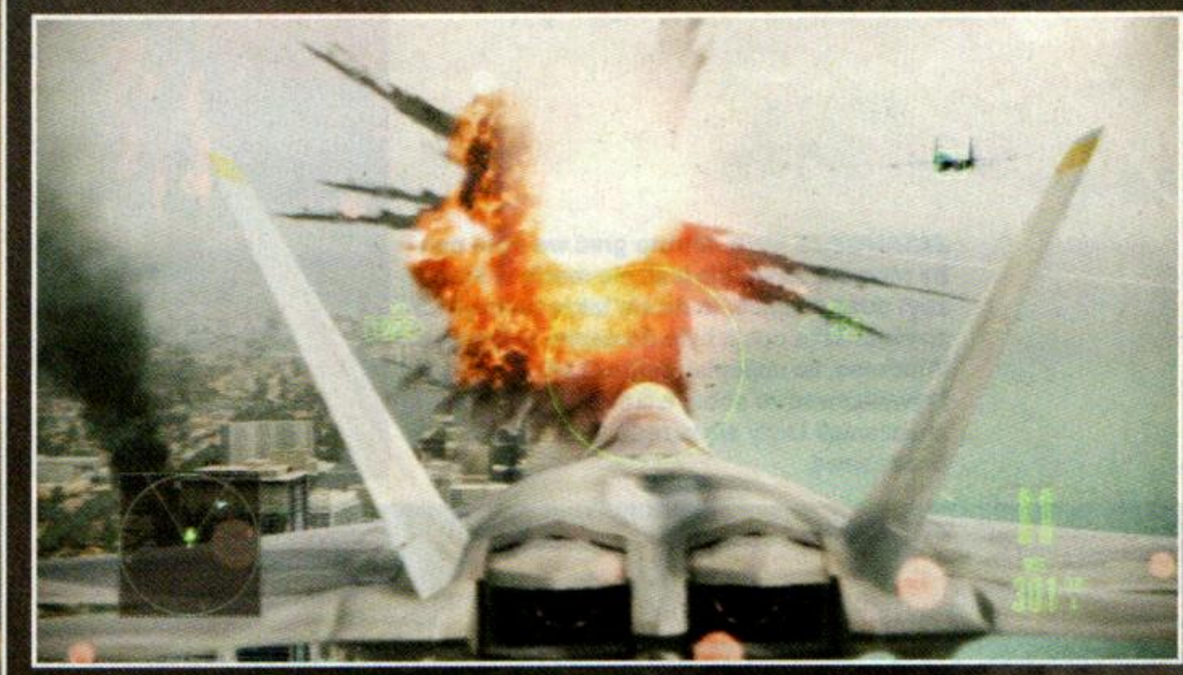
Najnowsza odsłona uznanej serii Ace Combat poddana została właśnie takiemu „hollywoodzkiemu liftingowi". Zasiadając za sterami jednej z ponad trzydziestu maszyn możecie przygotować się na naprawdę ostrą jazdę, której nie powstydziłyby się tuzy dzisiejszego kina akcji. Są tutaj choćby przeloty pomiędzy wieżowcami, szorowanie brzuchem myśliwca po autostradach oraz dzikie slalomy przez gęsto rozstawione kominy rafinerii. Kamera w dramatycznych momentach zmienia perspektywę, przechodząc w swoiste kill-camy, jest też coś na wzór takedownów z Burnouta, gdzie w zwolnionym tempie ukazywane są co bardziej epickie kraksy przeciwników. Wszystko to okraszono soczystymi eksplozjami, sugestywnymi warkoczami ognia i dymu, ciągnącymi się za trafionymi samolotami oraz fruwającymi kawałkami zniszczonych maszyn. Nie zabrakło nawet takich detali jak krew i smar rozbryzgujące się na szybie samolotu gracza – z punktu widzenia aerodynamiki nieco głupawe, za to zdecydowanie widowiskowe. Niezwykle sugestywnie oddany jest pęd powietrza i wrażenie wielkich prędkości, co dodatkowo zwiększa intensywność walk. Jeżeli połączyć to z wciąż zmieniającą się sytuacją na polu bitwy, częstymi zwrotami akcji i około pierdyliardem przeciwników do zezłomowania, otrzymujemy w efekcie grę tak napakowaną wydarzeniami i emocjami, że czasami spocony pad sam wyślizguje się z rąk.

Oczywiście, taką widowiskowość podniebnych zmagań Konami osiągnęło kosztem liniowości gry oraz usianiem jej skryptami. Przy kolejnych podejściach do danych misji (można śrubować wyniki) okazuje się, że za każdym razem wyglądają one niemal identycznie, a różnice dotyczą raczej szybkości i kolejności, w jakiej z wrogami rozprawia się gracz.

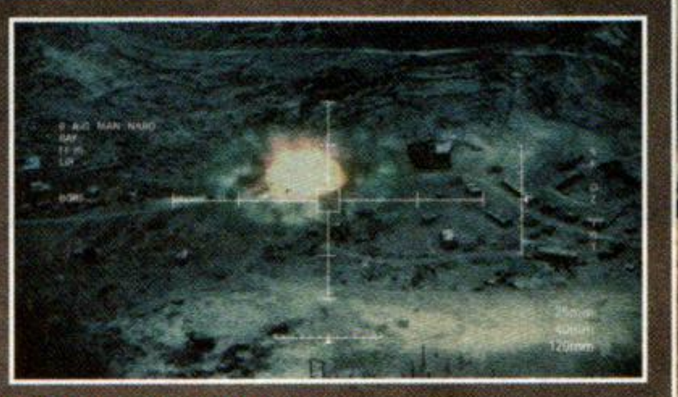
Nową „hollywoodzką" twarz Ace Combat można dostrzec jeszcze w innych aspektach Assault Horizon. Akcja po raz pierwszy przeniesiona została z krajów fikcyjnych do tych rzeczywistych, dlatego można polatać sobie nad Miami, Waszyngtonem, Dubajem i tak dalej, a w każdej z tych miejscówek śmignąć obok charakterystycznych budowli, a jeżeli skrypt pozwoli, to nawet uszkodzić część z nich. Jak konwencja dzisiejszych gier wojennych nakazuje, walka toczy się również nad bliskowschodnimi rafineriami, a gdzieniegdzie trzeba pokropić do Ruskich. Tak czy siak, możecie liczyć na to, że gdziekolwiek zabierze Was fabuła AC:AH, będzie to miejscówka piękna i wymodelowana w trzech wymiarach. Koniec z płaskimi teksturami.

Właśnie, fabuła. Sposób narracji aż krzyczy „Call of Duty!", a niektóre

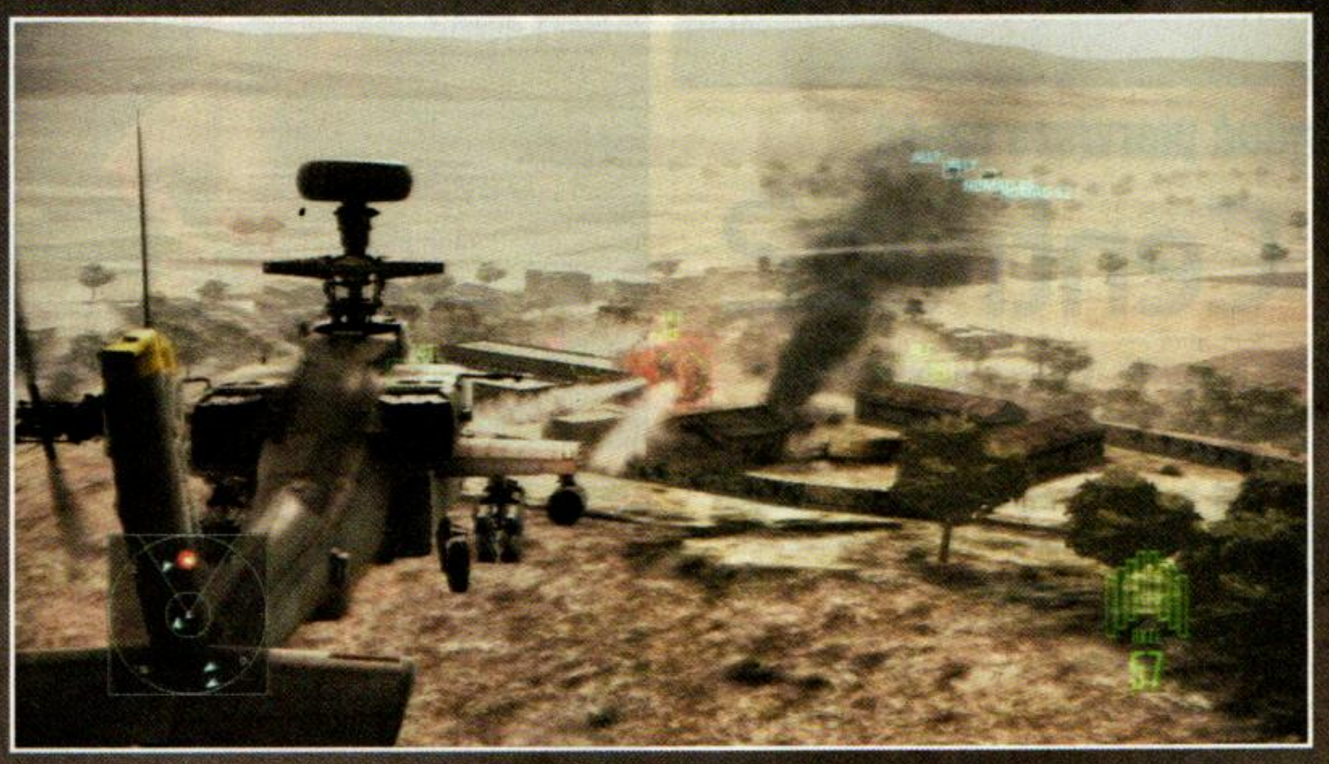
NIE FAIR Kropienie z działka do małych żołnierzyków jest jak walka Pudzianowskiego ze Stevenem Hawkingiem. Może i widowiskowa, ale zdecydowanie nierówna i po jakimś czasie zwyczajnie się nudzi.



WIĘCEJ ROCKA! Powyżej udane zakończenia trybu DFG. W tym momencie nie usłyszą tego Państwo, ale orgię zniszczenia uzupełnia pompująca adrenalinę ścieżka dźwiękowa. Jest połączenie muzyki etnicznej z rockiem, typowo filmowej z rockiem oraz rock wpadający w rock. Gorąco polecam.



UROZMAICENIE ZABAWY To nie tak, że latanie myśliwcami jest nudne – wręcz przeciwnie. Podwędzony z CoDa myśliwiec to pestka, ale do Apache trzeba się przyzwyczaić



wydarzenia są wręcz żywcem skopiowane z Modern Warfare. Nie uświadczycie rozterek emocjonalno-filozoficznych znanych z poprzednich części, opowieść jest dużo bardziej stonowana i niewychodząca poza dzisiejszy kanon. Pewne przebłyski dawnego AC można znaleźć – jak choćby pełne szacunku podniecanie się dowódcami wrogich eskadr, ale to już nie to samo. Piloci stali się chłodnymi profesjonalistami i nie gaworzą o dupie Maryni.

Psia walka

Nowością w serii jest tryb Dog Fight Mode, który powietrzne pojedynki zamienia w orgię dla oczu, jednocześnie mocno je upraszczając. Aby odpalić DFM, trzeba siąść wrogowi na ogonie i wcisnąć oba bumpery. Kamera wyskakuje wtedy z kokpitu, a konsola przejmuje częściowo sterowanie myśliwcem. Zadaniem gracza jest operowanie spustami gazu i hamulca oraz skręcanie – w taki sposób, aby na ogonie przeciwnika pozostać. Wtedy wystarczy najechać na drania celownikiem i posłać mu w prezencie rakietę. Nie można jednak takiego pościgu ciągnąć zbyt długo, bo w tym czasie na ogon bohatera może wskoczyć inny wróg i trzeba będzie wykonać manewr uniku. Czasami jednak celowo kusiłem „bandytów", by zaczęli mnie ścigać. Wtedy pojawia się bowiem opcja kontrmanewru – trzeba zwolnić, wciąż unikając rakiet, a kiedy nastąpi odpowiedni moment, za pomocą obu bumperów wykonać beczkę i siąść na ogonie cwaniaka. Bardzo sycąca akcja. Co ciekawe, będący na celowniku przeciwnik może próbować zaskoczyć gracza w ten sam sposób. Na ten kontrmanewr można jednak zareagować kontr-kontrmanewrem, wycinając z przeciwnikiem piękne pętelki na niebie, jednocześnie rozrywając mu kadłub ogniem ciągłym z działka pokładowego. Jeszcze bardziej sycąca akcja. Ogólnie DFM to bardziej minigra niż „żywa" gra, dlatego po jakimś czasie może stać się nużąca.

Co jakiś czas gracz przesiada się do innych środków anihilacji bliźniego. Zasiądziecie za sterami bombowca stealth żywcem wyjętego z CoDa, w którym trzeba zaznaczać cele w trybie noktowizji. Jest też strzelanka na szynach, czyli prucie z działka zamontowanego w helikopterze – i to jest chyba najnudniejsza część całego pakietu, bo jest łatwa i ciągnie się w nieskończoność.

Wreszcie od czasu do czasu polatać można amerykańską fortecą, czyli śmigłowcem Apache. Do tego trybu również mam drobne zastrzeżenia – pocisków rakietowych trzeba unikać za pomocą, a jakże, dwóch bumperów. Szkopuł w tym, że jeżeli zagrożenia nie ma, prawy bumper odpala broń specjalną. Przez takie rozwiązanie często marnowałem cenną amunicję tylko dlatego, że rakieta przywaliła w jakiś budynek czy została zniszczona w powietrzu. Ten mankament da się jednak usunąć wybierając inny schemat sterowania. Nie da się jednak w ten sposób uniknąć problemów z celownikiem, który lubi namierzać gostka z karabinem, gdy obok jest wyrzutnia SAM. Idzie jednak przywyknąć.

Ace Wombat

Nie wiem, czy takiej widowiskowej młócki spodziewali się fani serii, wiem natomiast, że sam przez blisko dziewięć godzin bawiłem się świetnie. Nie przeszkadzało mi to, że samolotu praktycznie nie da się rozbić, a jego „zdrowie" odnawia się. Niewiele być może w AC:HA wyzwania, za to przez pierwsze kilka godzin emocje są niesamowite, a niektóre akcje zapierają dech w piersiach. //**Sasori**

DLA MNIE BOMBA. ATOMOWA

GULASH: Powiem szczerze – ostatnie Ace Combaty szybko mi się nudziły; co jest ekscytującego za dwudziestym razem w namierzeniu przeciwnika i wystrzeleniu rakiety w jego tyłek. Dlatego z otwartymi ramionami przywitałem zarówno urozmaicenia, jak i Dog Figt Mode, który może i upraszcza walkę, ale czyni ją ekscytującą i efektowną. Zdecydowanie warto zagrać, nawet jeśli nie spodobało się Wam demo – Japończycy zrobili swój hollywoodzki film. 8/10

OCENA 7.9/10

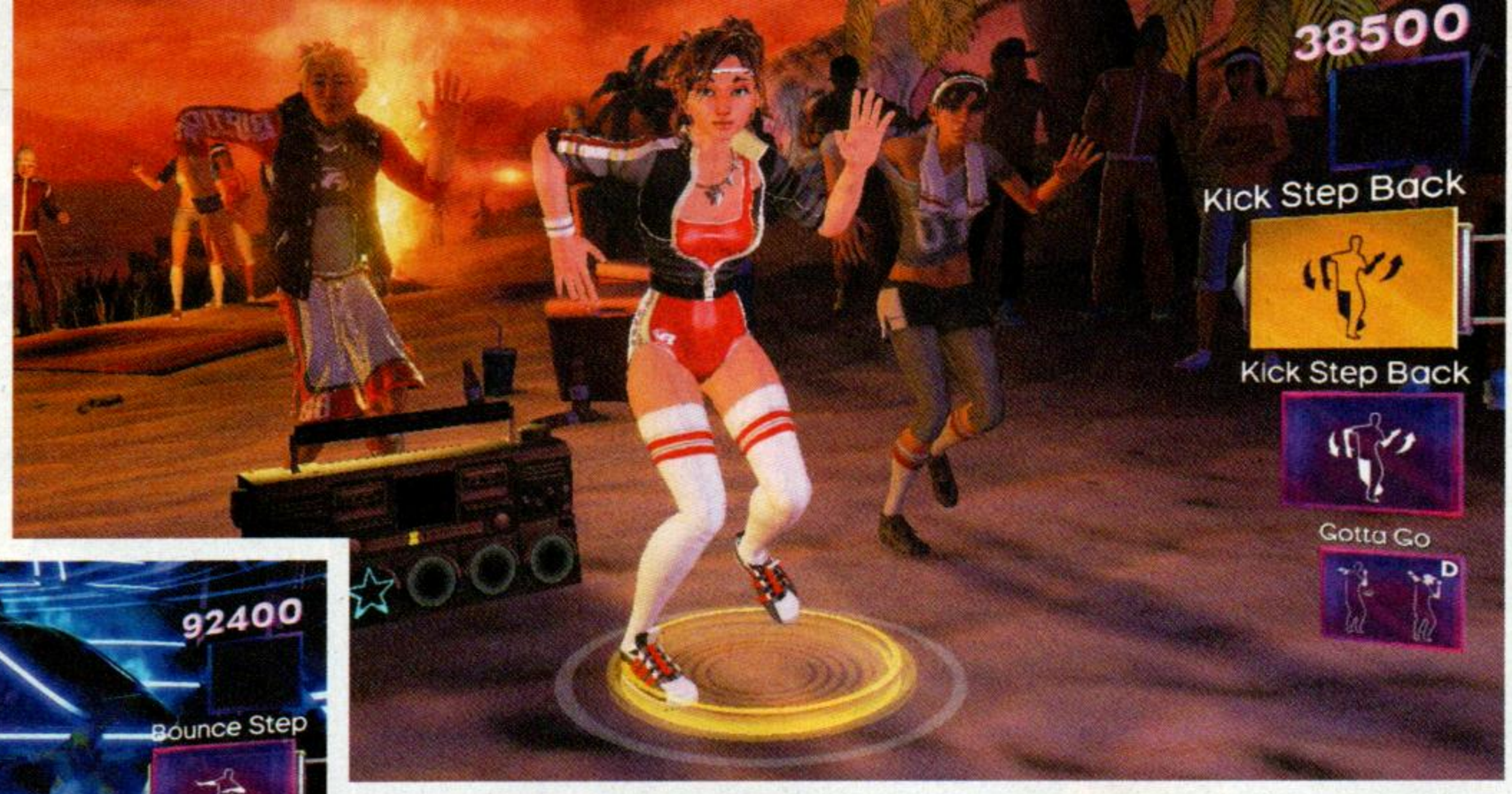
Grafika 8/10 Dźwięk 8/10 Miód 7/10 Design 7/10

WALKI POWIETRZNE W ZACHODNIM STYLU

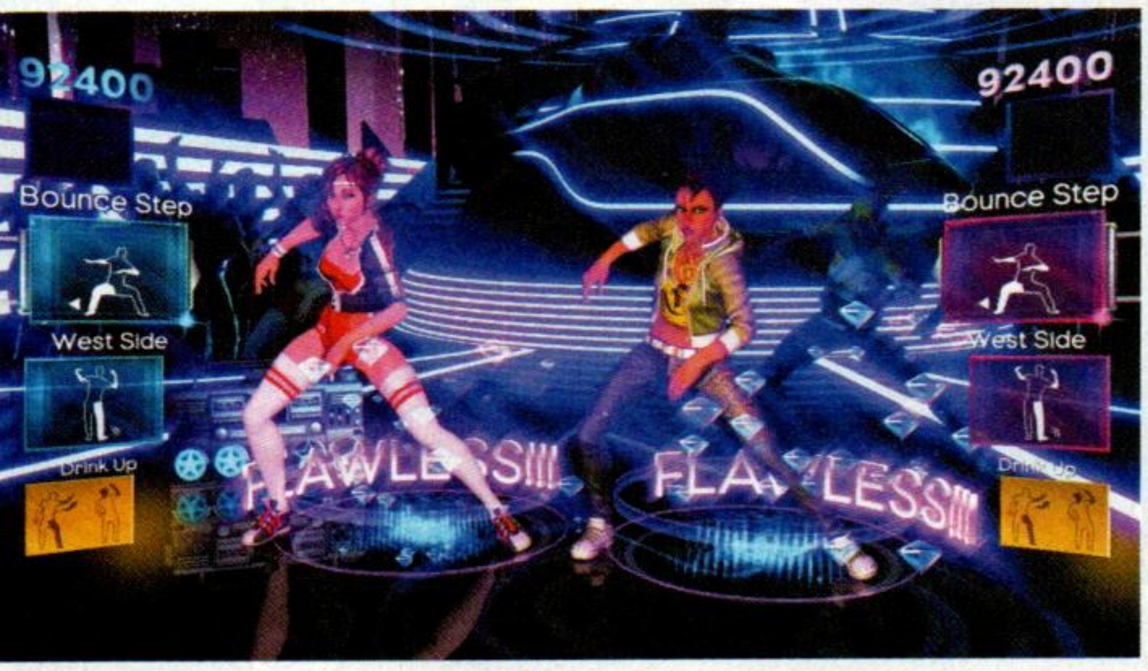
+ Sycący wygrzew, widowiskowość, muzyka
− Uproszczenia w rozgrywce

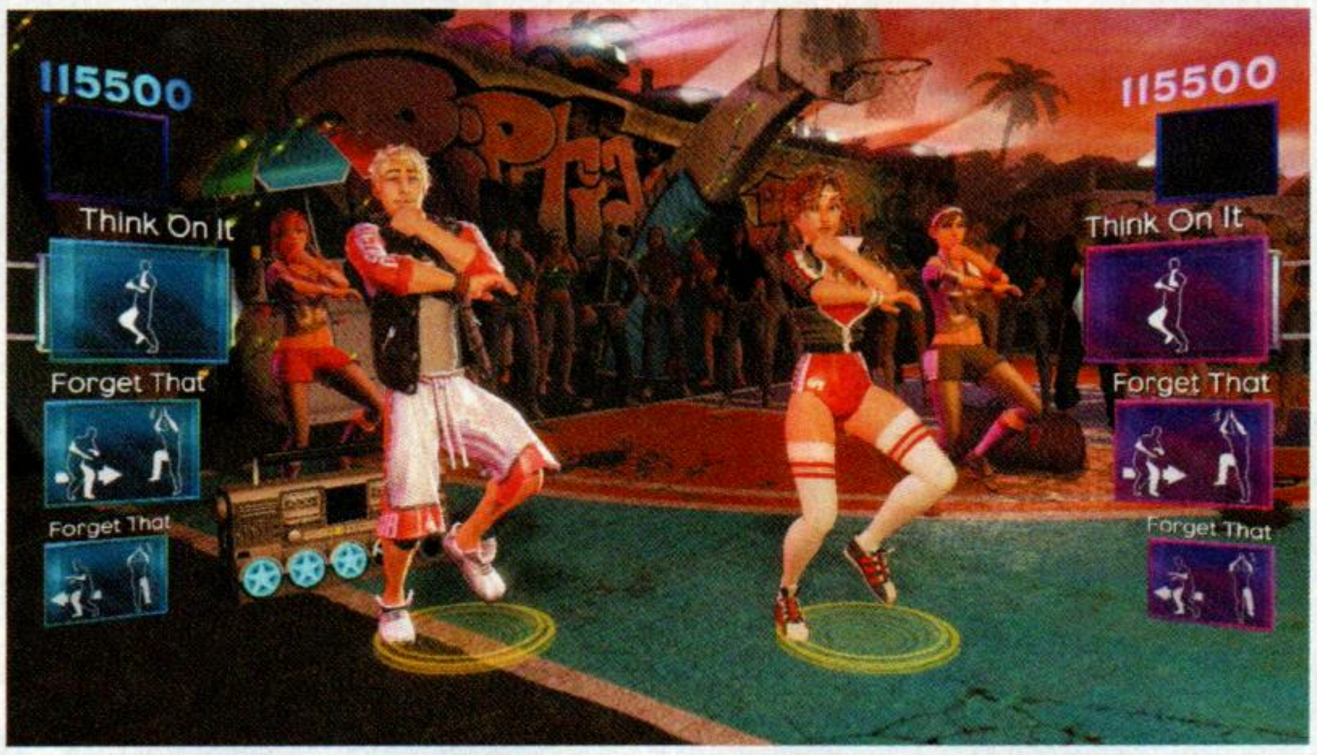
POGRYZIONE OGONY

Siadanie przeciwnikowi na ogonie jest motywem przewodnim multiplayera. Obojętne czy to w klasycznym deathmatchu, czy w drużynowych trybach, wszyscy stosują tę taktykę. I nie ma w tym nic dziwnego, skoro próby strącenia wrogich maszyn w inny sposób są po prostu mniej skuteczne. Każdy woli pewne rozwiązania i łatwe kille. Najlepiej przed rozpoczęciem zabawy w sieci przejść kampanię singlową, by nauczyć się grać, żeby później nie było płaczu, że się ciągle ginie. Są dwa drużynowe tryby – zajmowanie terenu (w tym wypadku – przestrzeni powietrznej) oraz wykonywanie zadań mających doprowadzić do otwarcia drogi do bazy przeciwnika. Przyda się jakiś bombowiec w drużynie albo chociaż maszyna wielozadaniowa. Samoloty odblokowują się w miarę postępów, podobnie perki, czyli umiejętności specjalne. Zupełnie jak w dzisiejszych strzelaninach wojennych, tylko nie zdziwcie się, gdy zobaczycie, że runda potrafi trwać 20-30 minut. Ostatni dostępny tryb to kooperacja sieciowa – we dwie osoby przechodzi się misje z kampanii. Oczywiście przeciwnicy są silniejsi, ale za to można siadać im na ogonach we dwójkę!



ZATAŃCZ ZE MNĄ **Można grać we dwie osoby równocześnie, ale jeśli nie macie w domu zbyt dużo miejsca, to da się także tańczyć na zmianę. Taka opcja była dostępna w jedynce. Wiadomo, że najlepiej wyginać się w parach i rywalizować ze sobą, tylko czy wynik ma znaczenie? Liczy się przede wszystkim dobra zabawa.**





Tak powinna wyglądać pierwsza część

Dance Central 2

Konsola X360 **Producent** HARMONIX **Wydawca** MICROSOFT
Premiera JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 **Dozwolone od** 12 LAT
Wymaga KINECT

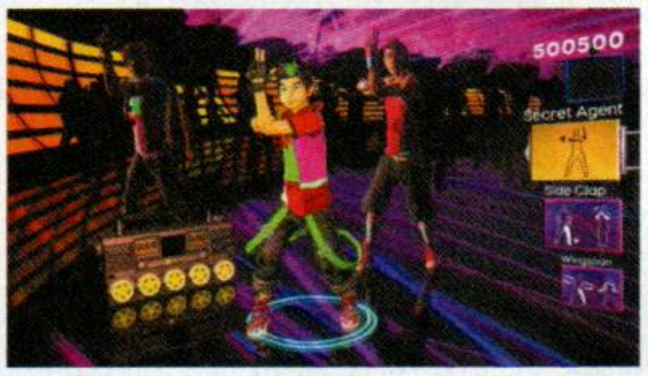
JAK ONI TO ROBIĄ?

Nadal nie rozumiem jak to możliwe, że większość gier nie działa albo udaje, że działa, a Dance Central nie ma żadnych problemów z Kinectem. W grze przygotowano setki ruchów, układających się w tysiące kombinacji. Tutaj naprawdę tańczy się w rytm muzyki, w czym pomagają fenomenalnie animowani tancerze, a developer przygotował intuicyjne zestawy samouczków, dzięki którym nawet lata siedzenia na kanapie przed telewizorem nie dyskwalifikują Was z zabawy w Dance Central 2. Każdy ruch jest na bieżąco oceniany, także od razu wiadomo, czy tańczymy źle czy dobrze i co można poprawić. Po modelach postaci wyraźnie widać, którą częścią ciała kaleczycie choreografię. Wytańczenie wszystkich utworów na maksymalną liczbę gwiazdek zajmie Wam sporo czasu.

Witam na drugiej imprezie tanecznej z cyklu Dance Central. Zapraszam wszystkich na parkiet i proszę od razu śmiało łączyć się w pary, bo tym razem mogą tańczyć dwie osoby równocześnie. Jakie jeszcze nowości przygotowali dla nas wodzirejowie z Harmonix?

Panie proszą panów

Moja ulubiona gra na Kinect i tak naprawdę jedna z niewielu, która naprawdę działa, nareszcie doczekała się kontynuacji, ale po kilku wieczorach tańczenia do upadłego zastanawiam się czy to faktycznie kontynuacja, czy tylko bardzo rozbudowane DLC. Na pierwszy rzut oka poprawiono praktycznie wszystko i dorzucono masę nowych zabawek. Najważniejsza z nich to możliwość tańczenia w dwie osoby. Wystarczy, że kolega lub koleżanka wejdzie w zasięg wzroku kontrolera ruchu, a od razu może dołączyć do zabawy. System działa bardzo sprawnie, co potwierdziliśmy na naszej redakcyjnej dyskotece. Kolejna istotna cecha Dance Central 2, to polska wersja językowa. I to jaka! Świetnie oddano imprezowy charakter produkcji Harmonix, tworząc lekki klimat i zatrudniając wyluzowanych aktorów. Cieszę się, że nie tylko gry dla dzieci zasługują na pełną lokalizację. Natomiast z punktu widzenia samotnego gracza, który jest zbyt nieśmiały, by wybrać się do remizy lub zaprosić znajomych, trzeba wspomnieć o karierze, której zabrakło w pierwszej części. Teraz można powalczyć o miejsce w zespołach tanecznych, startując w serii wyzwań i zdobywając punkty, dzięki



FITNESS **Załapał się też do DC2. Szkoda, że nie zmienia się grafika i tańczy się w tych samych miejscach. Układy są dłuższe, a gra podlicza spalone kalorie. Spoko.**

którym można stanąć w szranki z najlepszymi tancerzami. Wiem, że na papierze brzmi to całkiem nieźle, ale w praktyce to tylko kolejne utwory przeplatane krótkimi scenkami przerywnikowymi. Warto zagrać, by odblokować nowe stroje i tancerzy, ale oczekiwałem czegoś znacznie bardziej wciągającego i motywującego do wykuwania na blachę układów.

I gra muzyka

Lista utworów ponownie zaskakuje zarówno najbardziej popularnymi obecnie wykonawcami jak i artystami z minionych epok. Lady Gaga, Enrique Iglesias, David Guetta, Usher, Pitbull, Fergie, Rihanna, Justin Bieber i Ludacris zostaną z miejsca rozpoznani przez Waszych młodszych gości. Z kolei starsi imprezowicze z pewnością będą dobrze bawili się przy takich utworach jak „Venus", „What Is Love" lub „Hot Stuff". Na liście piosenek dominują mimo wszystko nowsze kawałki, ale żal mnie ściskał, że skoro znalazł się budżet na polską wersję, to zabrakło go na choć kilka naszych rodzimych utworów. Sony bardziej się starało w serii SingStar, ale z drugiej strony popełniło podobny błąd w Dance Star Party. Na poprawienie humoru zdradzę, że istnieje możliwość importowania utworów z pierwszej części Dance Central. Jeżeli nadal macie płytkę z grą, to Wasza biblioteka rozszerzy się o kilkadziesiąt utworów. Mam też nadzieję, że nie przegapiliście promocji na DLC, czyli paczek utworów dostępnych na Xbox Live. Kupując je wszystkie można było zaoszczędzić kilka tysięcy MSP. To bardzo dobra inicjatywa, która zbiegła się z premierą Dance Central 2, a skoro o oszczędzaniu mowa, to Harmonix nie żałowali pieniędzy na oprawę graficzną, która zyskała teraz jeszcze bardziej komiksowy styl. Miejscówki zostały rozbudowane, a jeśli perfekcyjnie tańczycie układy, to areny zmieniają się w czasie rzeczywistym, tworząc na ekranie stroboskopowe wizualizacje. Świetne są także smugi światła, które powstają gdy tancerze ruszają się na parkiecie. Prawie jak w Soul Calibur.

To bez wątpienia lepsza i ładniejsza gra i warto w nią zainwestować, ale tylko jeśli brakowało Wam w oryginale multiplayera. Pozostałe zmiany są dość kosmetyczne i miałem wrażenie, że to Dance Central 1.5, a nie 2. Szkoda, że kariera nadal jest tak biedna, bo skoro udało się bezbłędnie okiełznać Kinect, to warto dopracować wydawałoby się prostsze elementy rozgrywki. Harmonix powinni szkolić innych developerów z obsługi kontrolera, ale i pobierać nauki w zakresie trybów rozgrywki.

//Fax

...I WYTAŃCZYŁ MILION DOLCÓW

GULASH: Oglądanie prawie dwumetrowego Faxa tańczącego przed Kinectem w dalszym ciągu jest fascynującym zjawiskiem. Dołączyłem do niego w multiplayerze, żeby nie było, że tylko ja się mogę nabijać z chłopaków – to nie tak, oni też mogą ze mnie. Dość powiedzieć, że ku mojemu zdumieniu wygrał. DAMN! Jeśli chodzi o samą grę, nie zauważyłem praktycznie żadnych zmian. Polska wersja to nie plus, to mus. Fajne, ale mogło pójść jako DLC w cenie premium. **7/10**

OCENA **8.0/10**

Grafika 8/10 **Dźwięk** 8/10 **Miód** 8/10 **Design** 8/10

KOSMETYCZNE ZMIANY W PEŁNEJ CENIE

+ Tańczenie we dwójkę, polska wersja, importowanie utworów
– Biedna kariera, niby-kontynuacja

Za oknem zimno, czas poruszać się przed TV

Kinect Sports Sezon 2

Konsola X360 **Producent** RARE **Wydawca** MICROSOFT **Premiera** JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-4 (2) **Dozwolone od** 3 LAT **Wymaga** KINECT

Kinect Sports: Sezon 2 jest w całości po polsku. Poprzednia część miała zlokalizowane tylko napisy i menu, a tym razem Microsoft dopilnował, by nie zabrakło dubbingu. I bardzo dobrze, bo to gra dla młodszych, choć starsi też znajdą tu coś dla siebie. A skoro dla młodszych, to wypadałoby, żeby była dla nich zrozumiała.

Teraz czas na bardzo ciekawy test – czy gra sprzeda się lepiej niż pierwsza część? Teoretycznie powinna właśnie dzięki pełnej polonizacji, tyle że w poprzednim Kinect Sports znalazły się ciekawsze dyscypliny. Tym razem nie ma ani boksu, ani piłki nożnej, lekkoatletyki, ping-ponga, czy kręgli. Zamiast nich, cytując informację prasową: „sześć najpopularniejszych i najbardziej emocjonujących dyscyplin sportu: tenis, baseball, golf, futbol amerykański, narciarstwo oraz rzutki". Szału nie ma.

Golf i rzutki?

Właśnie dlatego napisałem, że Sezon 2 jest grą, w której również starsi gracze znajdą coś dla siebie. Rzutki są świetne. Zaskoczyło mnie jak dokładnie Kinect śledził ruch mojej ręki i nie popełniał błędów, gdy zdarzało mi zrezygnować z rzutu. Nigdy nie było tak, że przypadkowo lotka poleciała w kierunku tarczy choć tego nie chciałem. Przekonało mnie to, że kamera może być bardzo precyzyjna, jeśli tylko grę na nią tworzy ekipa zdolnych programistów. Niestety, następnie odpaliłem tenis i nie było tak różowo. Opóźnienia w reagowaniu na ruch jeszcze jakoś przeżyłem, ale o wyrafinowanych zagraniach możecie zapomnieć. Da się piłkę podciąć, czy podkręcić, choć jest to mocno losowe, a ułożenie ręki oraz kąt uderzenia nie mają takiego znaczenia, jak powinny w rzeczywistości.

Z kolei golf jest pośrodku. Niby stara się być realistyczny – jest choćby opcja, żeby zmienić kij, ale w sumie po co, skoro domyślnymi można zagrać tak, by ani razu nie zepsuć? Nie pamiętam kiedy ostatnio w grze zaliczyłem dziewięć dołków, wszystkie na par, birdie, a nawet eagle. To znaczy „ptaszka" i „orła", bo akurat te słowa zostały przetłumaczone. Ale już „green" i „fairway" zostały po angielsku. Przy okazji muszę wrócić do dubbingu – podczas zabawy słychać nie tylko polskiego komentatora, ale również miłą panią, podpowiadającą jak zagrać. Informuje jakie są warunki pogodowe, zachęca do uderzenia jak najszybciej, bo nie ma wiatru, odradza mocne machnięcie kijem itp. Świetna sprawa, jeśli mają grać w to młodsi gracze.

KINECTOWY SPORT TO ZDROWIE?

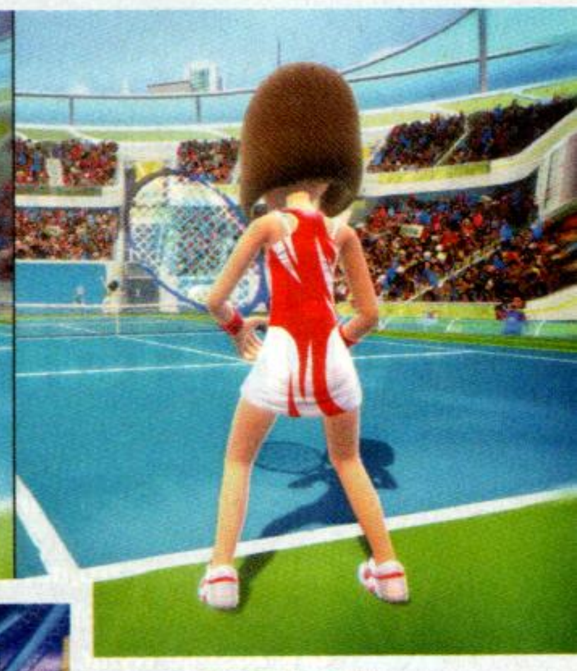
GULASH: Przede wszystkim trzeba przyznać, że pakiet jest świetnie wykonany, kapitalnie udźwiękowiony i dość dobrze przemyślany pod kątem radochy z samego spędzania czasu z grą. Publika wiwatuje, konsola puszcza fregmenty znanych kawałków, a awatary, choć nie jestem ich fanem, sprawdzają się w tym przypadku. Niestety bardziej podobały mi się dyscypliny wchodzące w skład pierwszej części. Choć rzutki rządzą, można grać nawet na „dorosłej" imprezie. **6/10**

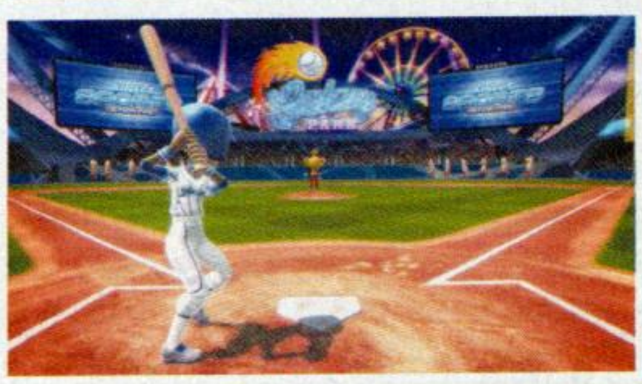
Drużyna B

Golf i rzutki nie zachęcają do ruchu, ale już w przypadku futbolu amerykańskiego i baseballa trzeba zarówno machać rękoma (odbijanie piłki, rzut do innego zawodnika), jak i biegać, oczywiście w miejscu. Po zakończeniu zabawy gra wyświetla ile spaliliśmy kalorii, a także pokazuje nagrane filmiki – tak tak, bezlitosne oko Kinecta wszystko nagrywa. Później takie filmy można pobrać ze strony KinectShare.com, jest też opcja publikowania ich na Facebooku, więc uważajcie, gdy ktoś zaprosi Was do zabawy. Tylko czekać, aż gry przestaną nas w ogóle pytać czy chcemy coś opublikować – będą to robić same, póki tego nie wyłączymy jakimś wymyślnym sposobem.

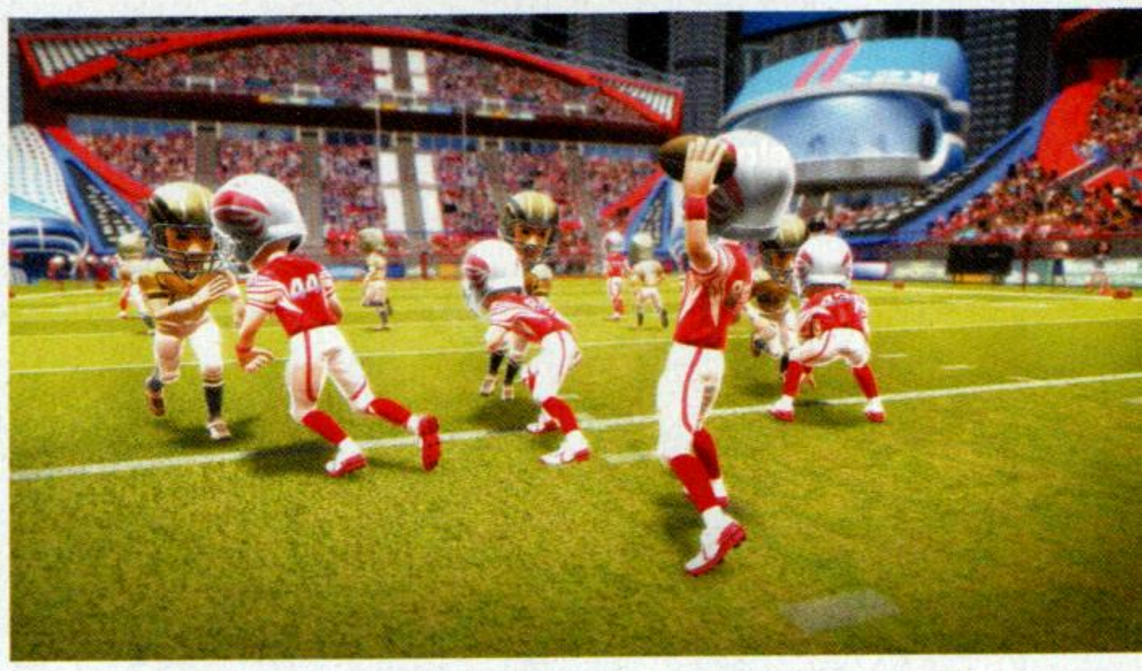
Można bawić się nawet we cztery osoby, oczywiście zależy to od dyscypliny. W przypadku golfa mówimy o żółwim tempie, ale już takie trafianie piłeczką tenisową w ruchome cele jest bardziej emocjonujące. A dla osób, które ciągle mijają się, przygotowano tryb Challenge Play. W skrócie, jedna osoba wykręca jakiś wynik (np. w rzutki), a informacja o tym dociera do jego znajomego. Ten gdy będzie przy konsoli, nawet kilka dni później, może podjąć wyzwanie i spróbować zdobyć więcej punktów. Skojarzyło mi się z graniem w szachy przez telefon, a jeśli chodzi o gry video to z Autologiem, choć do funkcjonalności tego trybu jeszcze daleko. Niemniej pomysł wart rozwinięcia i kopiowania przez konkurencję. Aha, działa to zarówno na jednej konsoli jak i przez sieć.

To jaki jest ten Kinect Sports: Sezon 2? Nierówny. Dyscypliny wybrano pod klienta w USA i Wielkiej Brytanii i niekoniecznie przypadną do gustu polskim młodym graczom. Z drugiej strony pełna polska wersja językowa to spora zachęta, by jednak grę kupić. Tyle że sugerowana cena to aż 199 złotych. Szykujcie grube portfele na Święta. //**Mielu**





SPRAWDŹ JEDYNKĘ W grze znalazła się opcja odpalenia wersji demo pierwszej części. Chcecie zobaczyć, jak wyglądała lekkoatletyka? Zobaczyć ile gra traci bez polskiego komentarza? Nie ma sprawy, jest taka opcja. Świetny patent, duże brawa.



JEST IMPRA

Czego może brakować polskiemu graczowi? Na pewno skoków, nawet jeśli era Małysza już się skończyła. Pod terminem „narciarstwo" kryje się narciarstwo alpejskie, czyli szybki zjazd wyznaczoną trasą, najlepiej pomiędzy chorągiewkami. Jeśli nie chcecie sami wybierać dyscypliny, polecam opcję „szybka gra", w której konsola zrobi to za Was. Przyjemna opcja. W normalnej grze do wyboru są trzy poziomy trudności, choć od początku dostępny jest tylko jeden, a pozostałe trzeba odblokować. Podczas zabawy gra zachęca do zagrzewania tłumu – trzeba ruszać się, machać rękoma, podskakiwać, ogólnie robić show. Dodatkowo do zabawy zachęcają znane piosenki – śpiewa m.in. Rihanna, usłyszeć można również Duck Sauce – „Barbra Streisand".

LICZĄ SIĘ FANI Każde zwycięstwo powiększa liczbę fanów, a zdobędziecie ich więcej, jeśli gra wykryje aczkolwiek menty z poprzedniej części. Można później porównywać się ze znajomymi. Kto ma więcej fanów, ten rządzi.

OCENA **7.0/10**

Grafika 6/10 **Dźwięk** 6/10 **Miód** 7/10 **Design** 7/10

DRUGI SEZON RUCHOWY ROZPOCZĘTY

+ Rzutki są super, polski dubbing
– Lepsze dyscypliny były w „jedynce"

Mroczny Rycerz kontratakuje

Batman Arkham City

Konsola PS3/X360 Producent ROCKSTEADY Wydawca WARNER BROS.
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 16 LAT Wykorzystuje 3D

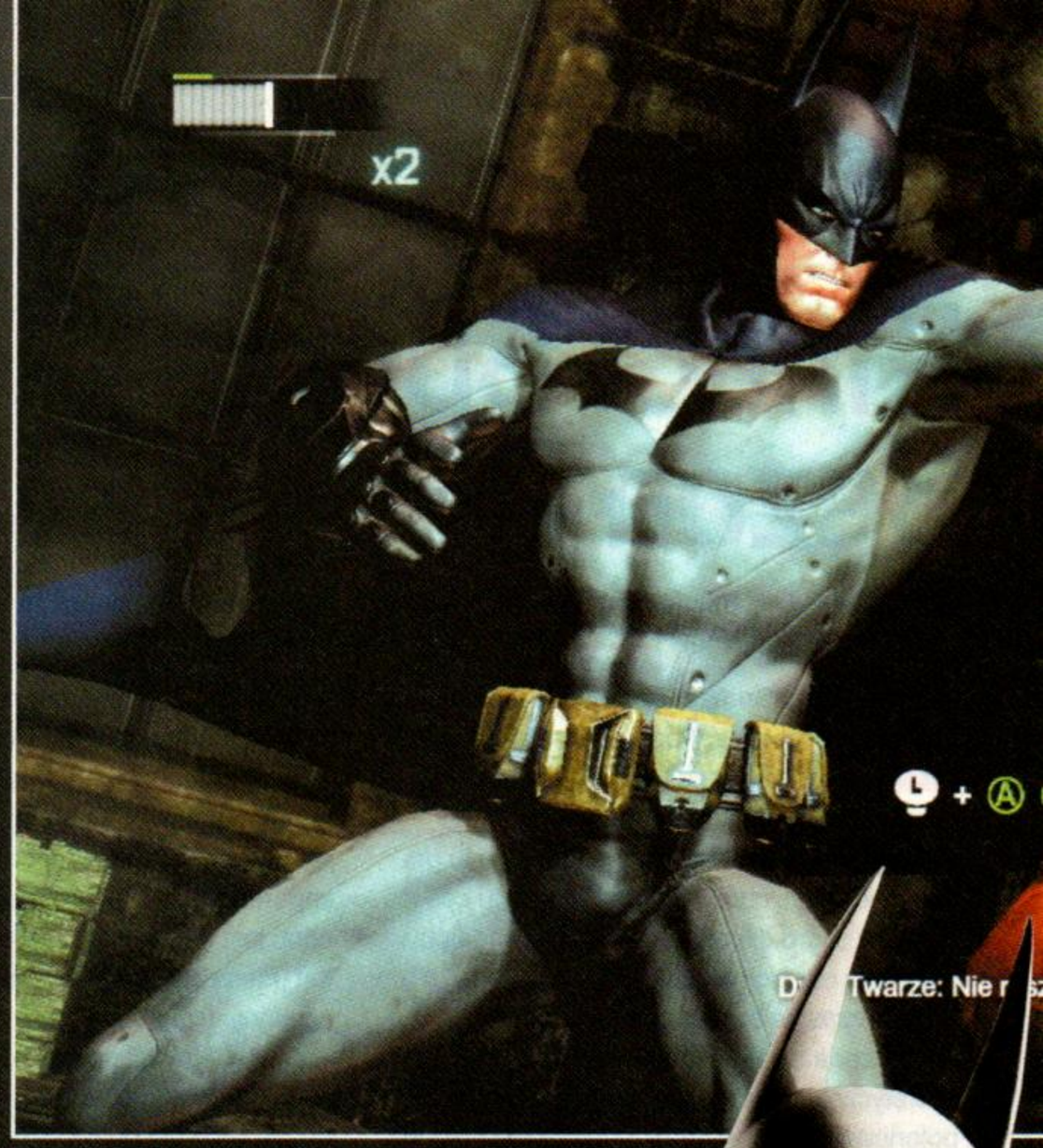
Wyspa Arkham, zrujnowana po wydarzeniach z pierwszej części gry, zostaje wyłączona z użytku. Na jej miejsce, z inicjatywy podejrzanego psychiatry Hugo Strange'a i równie szemranego burmistrza Quincy'ego Sharpa, powstaje Arkham City – kolonia karna utworzona z odseparowanego fragmentu Gotham. Szybko staje się ono piekiełkiem na ziemi, w którym największe świry i zbrodniarze walczą o dominację. Nic dziwnego, że na miejscu zjawia się Batman, żeby zrobić porządek.

Święta makrelo!

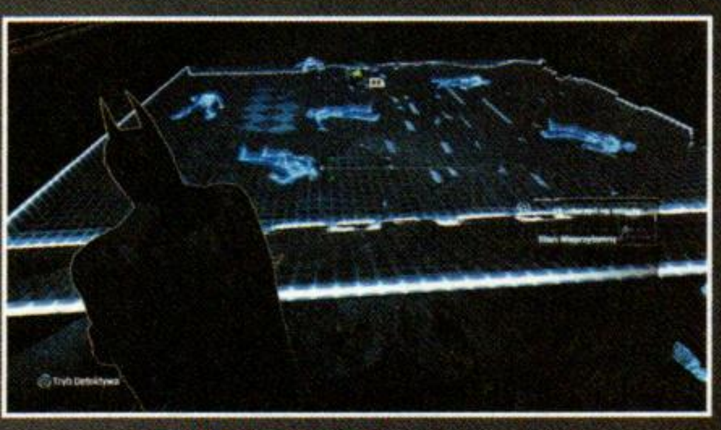
W jakich okolicznościach nasz bohater trafia do Arkham City? Jaki cel przyświeca Strange'owi? Jaką rolę odgrywają w tym wszystkim Joker, Pingwin i Kobieta-Kot? Bez obaw, pozwolę Wam przekonać się samym. Akcja w głównym wątku wartko sunie naprzód, nie pozwalając nawet na chwilę nudy. Co prawda tu i ówdzie scenariusz może wydać się lekko naciągany, gdzie indziej można wytknąć niewielkie dziury, ale w końcu to Batman – braków w logice bez większego problemu można doszukać się w samym założeniu. Fabuła gry spełnia natomiast swoje najważniejsze cele – wciąga jak odkurzacz i dostarcza fanom Człowieka-Nietoperza niejedną okazję do rozdziawiania paszczy z zachwytu lub zdziwienia. Galeria postaci upchniętych do gry jest olbrzymia i dość cwanie rozłożona. Zamiast upychać kilkunastu szwarccharakterów do głównej osi fabuły, co niechybnie skutkowałoby lekkim bałaganem, twórcy skupili się w niej na najważniejszych personach nietoperzowego uniwersum, bardziej niszowe postacie czyniąc podstawą misji pobocznych. Nie znaczy to, że nie oddano im sprawiedliwości – misje poboczne w tej grze nie mają nic wspólnego z dodawanymi na siłę do wielu gier miniaturowymi side-questami. To całkiem obszerne przygody, które zdecydowanie nie zasługują na pominięcie – w przeciwnym wypadku, ominie Was 2/3 zabawy. Koniec końców, nie psując nikomu niespodzianek, powiem tylko, że jeśli gruntownie pozwiedzacie, atrakcji czeka Was co niemiara. Weźmiecie udział w śmiertelnej grze Riddlera, rozwiążecie sprawę tajemniczego mordercy kradnącego ofiarom twarze, zapolujecie na grasującego po mieście snajpera, zetkniecie się ze śmietanką dziennikarstwa Gotham, a jeśli wystarczy Wam czasu, może wpadniecie do starego znajomego na herbatkę.

Noc na mieście

Pierwsze chwile spędzone w Arkham City mogą onieśmielić. Nie chodzi nawet o to, że miasto (czy raczej dzielnica) jest jakieś gigantyczne – teren jest spory, co najmniej kilkukrotnie większy niż wyspa z pierwszej części, ale nie spodziewajcie się Liberty City.

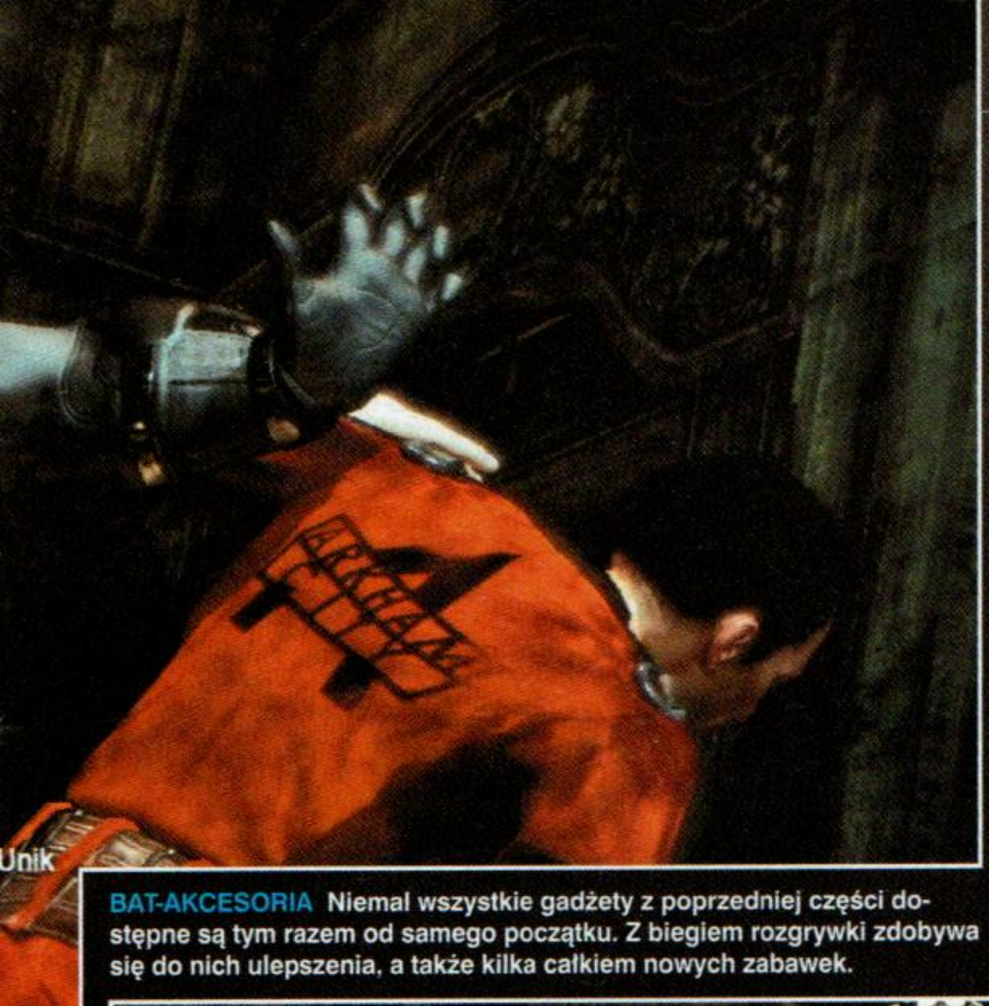


Siła leży gdzie indziej, a mianowicie – w nieprawdopodobnej pieczołowitości wykonania, nagromadzeniu szczegółów, postaci, unikalnych elementów otoczenia, sekretów i co tam jeszcze sobie wymarzycie. Zapalony fan Gacka przez pierwsze parę minut nie będzie wiedział, w którą stronę zwrócić wzrok, niczym dzieciak z kuponem na darmowe słodycze w cukierni. A to wypatrzą

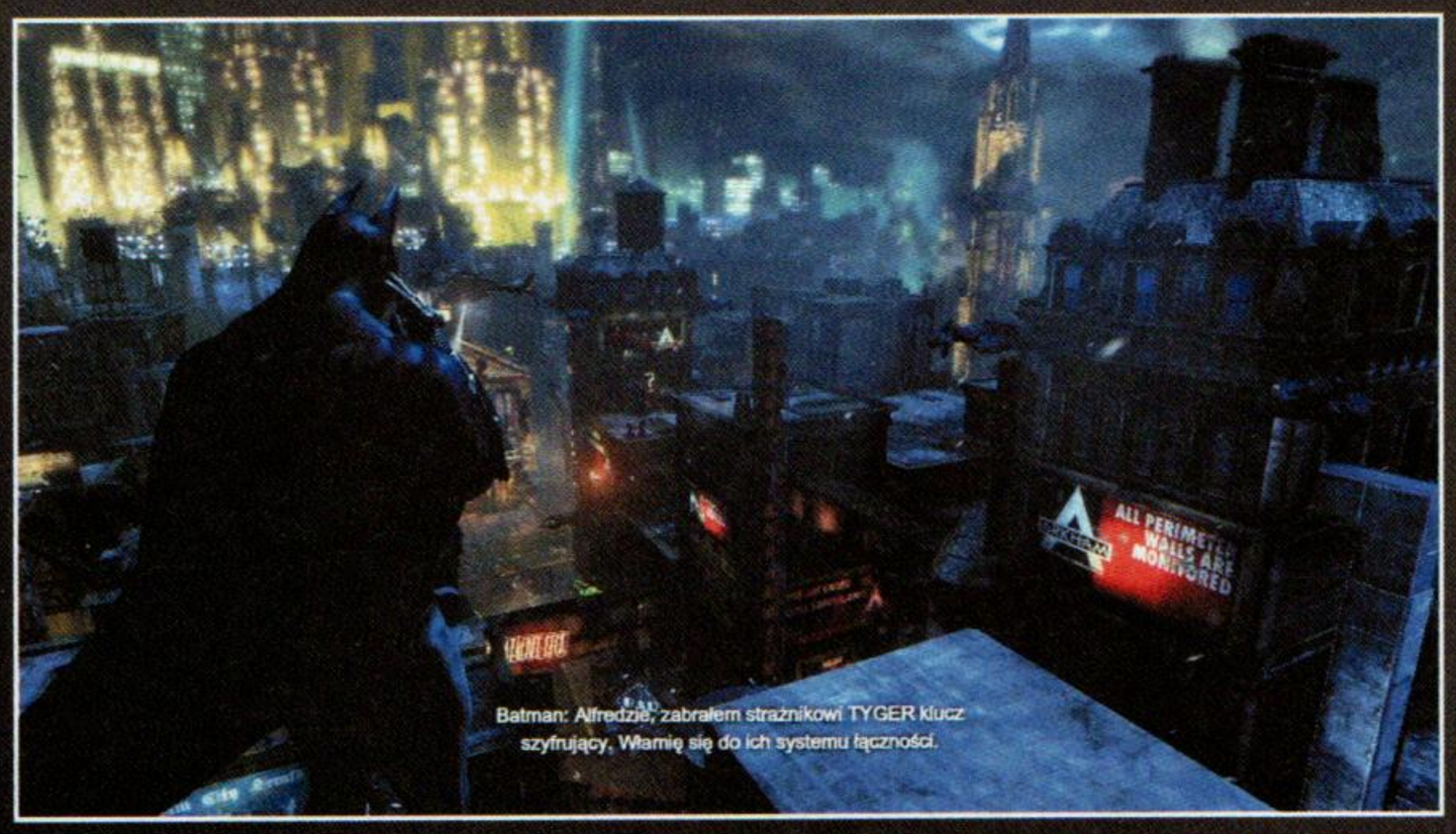


LOKALNY KOLORYT **Skąpane w blasku neonów, omiatane śniegiem, zrujnowane miasto prezentuje się wprost obłędnie. Chłód bijący z ekranu jest niemal namacalny.**

SZEFOSTWO **Asylum zebrało spore cięgi za średnio ciekawe walki z bossami. Mnie osobiście nie przeszkadzały jakoś strasznie, ale tym razem Rocksteady postarali się o większą różnorodność. Najciekawsze jest starcie z Mr Freeze – mieszanka skradania i główkowania.**

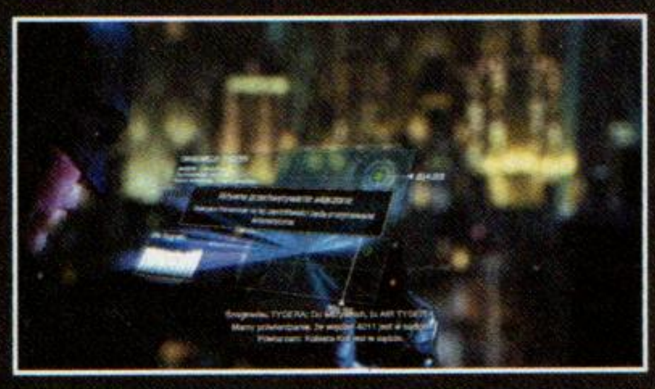


BAT-AKCESORIA Niemal wszystkie gadżety z poprzedniej części dostępne są tym razem od samego początku. Z biegiem rozgrywki zdobywa się do nich ulepszenia, a także kilka całkiem nowych zabawek.



Batman: Alfredzie, zabrałem strażnikowi TYGER klucz szyfrujący. Włamię się do ich systemu łączności.

Człowiek-Kalendarz: Cała reszta ma dni 31.



DWULICOWY Lekki zawód mogą przeżyć fani Dwóch Twarzy. Arcyciekawy bandzior pojawia się w grze na krótko i nie odgrywa większej roli w kontekście całej intrygi. Raptem dwa występy, w tym jeden w kocim epizodzie.

znany z filmów lub komiksów budynek, a to przechwycą rozmowę pomiędzy dwoma bandziorami, napatoczą się na jedną z rozbudowanych misji pobocznych, czy rozsianych wszędzie wyzwań i zagadek Riddlera. Z jednej strony, aż człowieka kusi, żeby nazwać AC sandboksem, z drugiej jednak, na potrzeby tej gry należałoby definicję tego typu gier poszerzyć i wzbogacić – to nie jest połać terenu z porozrzucanymi losowo budynkami i masą bezproduktywnego ujeżdżania w tę i nazad. Przypomina to raczej olbrzymią mapę do Metroida, na której bodaj metr kwadratowy nie został dorzucony ot tak sobie – tu dosłownie wszędzie coś się dzieje, każda alejka czy zaułek kryją jakiś sekret, czy ciekawostkę. Podobnie jak poprzednio, nie wszędzie da się od razu dotrzeć – konieczne będzie zdobycie odpowiednich ulepszeń i gadżetów (ponownie Samus się kłania). Oczywiście poza buszowaniem pod gołym niebem, Nietoperz zapuszcza się także do kilkunastu wnętrz, w tym splątanej sieci metra, huty, muzeum i posterunku policji. A wszystko to praktycznie bez dogrywania – tylko przy wchodzeniu do niektórych budynków ekran ciemnieje na całe trzy sekundy. Poza tym można biegać, skakać i latać wszędzie, nie widząc bodaj skrawka dogrywającego się otoczenia. A skoro już o lataniu mowa…

Fabuła gry spełnia swoje najważniejsze cele – wciąga jak odkurzacz i dostarcza fanom Człowieka-Nietoperza niejedną okazję do rozdziawiania paszczy z zachwytu

Skąd on bierze te zabawki?

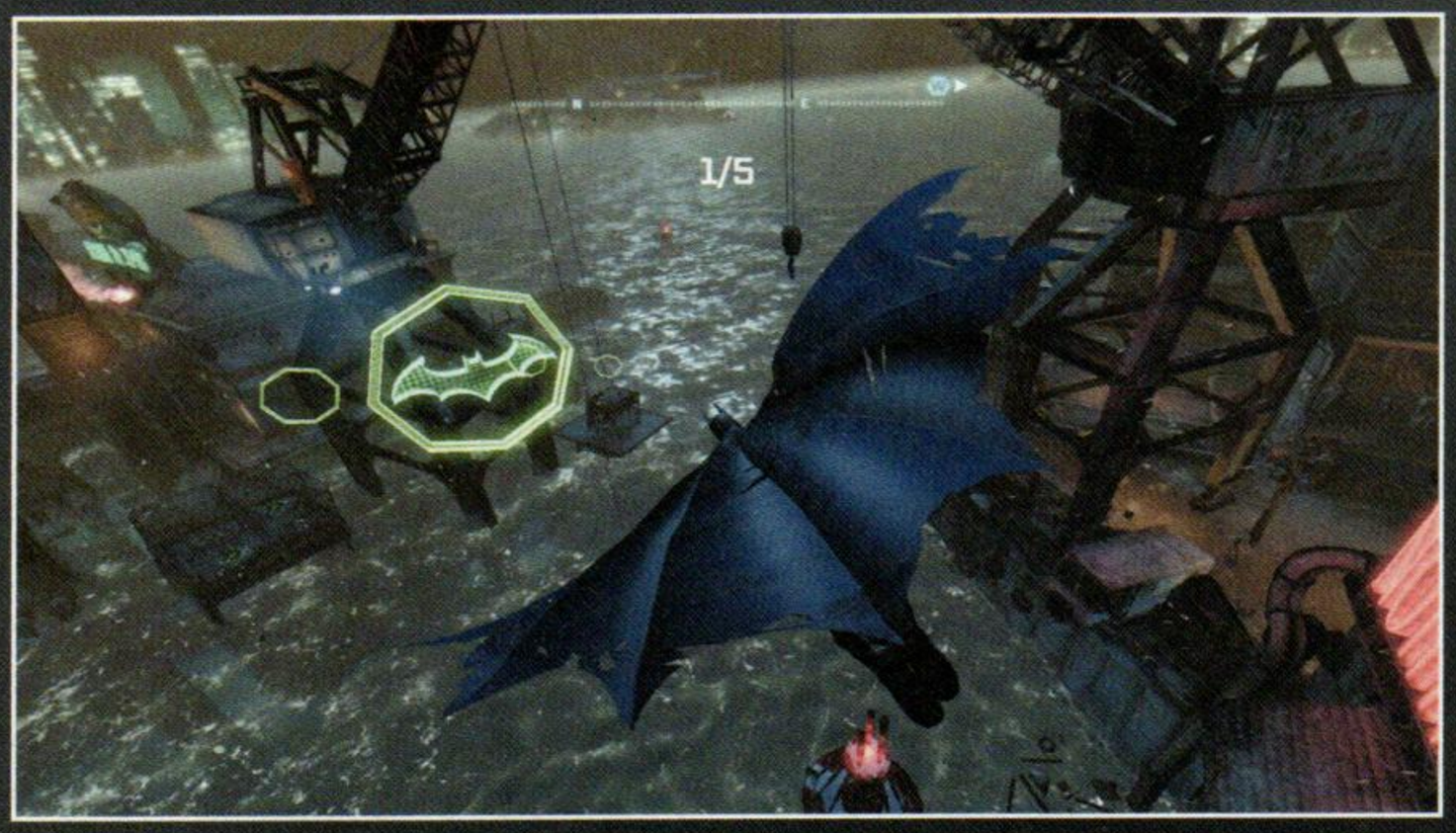
Jak wiadomo nie jesteśmy tu na bat-wczasach, lepiej więc, żeby Mroczny Rycerz potrafił zwinnie przemieszczać się z punktu A do punktu B. I potrafi, oj, jeszcze jak potrafi! Zapomnijcie o parkourze z Assassin's Creed i inFamous, skakaniu po wieżowcach z Prototype, czy szybowaniu na pajęczynie jako Spider-Man – Batman czerpie z nich to co najlepsze, dokładając pokaźną porcję nowych sztuczek. W rezultacie dostajemy najlepszy i najbardziej satysfakcjonujący jak dotąd model przemieszczania się bohatera – w ciągu sekundy można przejść ze spokojnej przechadzki ustronną alejką do tryumfalnego szybowania kilkadziesiąt metrów nad ziemią. Z wieloma przeszkodami Batman radzi sobie nawet bez gadżetów – wystarczy przytrzymać przycisk, a nasz heros ruszy rączym truchtem, przeskakując przez rozpadliny i wspinając się na ściany. Prawdziwa zabawa zaczyna się kiedy zaczynamy bawić się jego nieodłącznym harpunem, a jeśli dołożymy do tego jeszcze szybowanie na rozłożonej pelerynie, to już istny szał pał. Zgodnie z obietnicami autorów, po odblokowaniu jednego z wczesnych ulepszeń, można bez większego wysiłku utrzymać bohatera w powietrzu przez dobre kilka minut. Warto przyswoić sobie nie tak znowu skomplikowane sterowanie – nie tylko przyda się do sprawnego przemieszczania się po Arkham i pokonywania wyzwań akrobatycznych, ale przede wszystkim sprawi niesamowitą frajdę. Po godzinie poczujecie się niczym… zresztą, co ja gadam, po prostu zostaniecie Batmanem! Tak, wiem co mówię, ta gra zrobi z Was Człowieka-Nietoperza. Jest tak dobra.

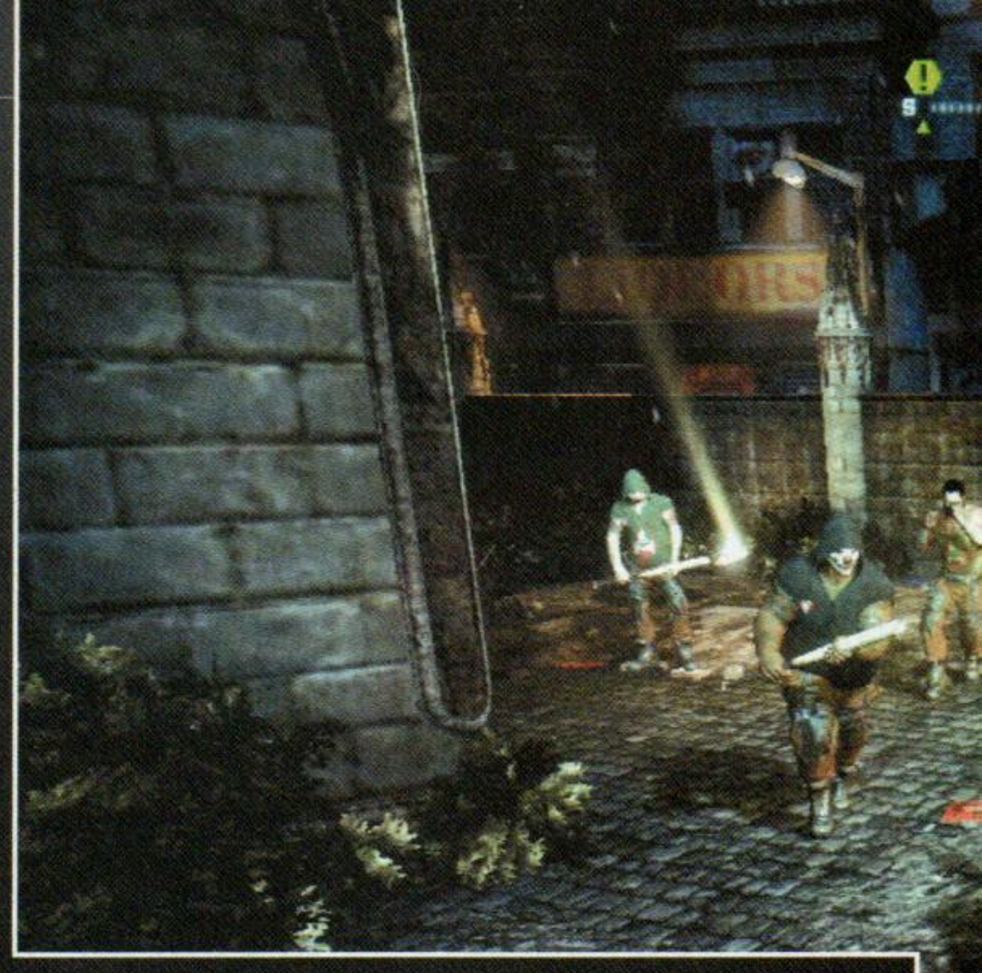
Ale zanim wygolicie sobie na klacie skrzydlate logo, zatrzymajmy się jeszcze na moment przy drugim z ważnych aspektów działalności pana Wayne'a, a mianowicie – obijaniu facjat bandziorom. Po ochach i achach, jakie wydałem z siebie na temat poruszania się po Gotham, oczekujecie pewnie, że napiszę coś w stylu: „no, walka może nie jest już tak czadowa, ale i tak daje radę…". Aha, jasne. A padniecie z wrażenia, jeśli powiem, że jest jeszcze lepsza? No to lepiej profilaktycznie przypnijcie sobie do grzbietu bat-poduszkę, bo system walki w AC to absolutne mistrzostwo świata. Jest spektakularny wizualnie, płynny, precyzyjny, przystępny i jednocześnie głęboki jak studnia, jeśli ktoś ma ochotę się w niego zagłębić. Podstawę, podobnie jak w poprzedniej części, stanowi atak i kontra, przy czym już tylko za pomocą tych dwóch ruchów i odpowiedniego manipulowania kierunkiem można składać niczego sobie kombinacje. Do tego dochodzą ataki specjalne, finishery i gadżety – można tak wymieniać i wymieniać. Potyczki nie są strasznie trudne, ale bezładne klepanie w przyciski też nie przejdzie – trzeba nauczyć się przechwytywać ciosy, a niektórzy wrogowie są wrażliwi tylko na konkretne typy ataków. Kiedy grający nabierze już wprawy, brutalny taniec odprawiany przez Batmana zmienia się w istną orgię dla oczu i seks tantryczny dla palców.

Last but not least, nie wypada zapomnieć, że Nietoperek to nie tylko mięśniak i akrobata, ale także detektyw. Tu także gra nie zawodzi, choć może akurat ten element poddany został najskromniejszym usprawnieniom. Tryb detektywistyczny powraca i jest równie przydatny

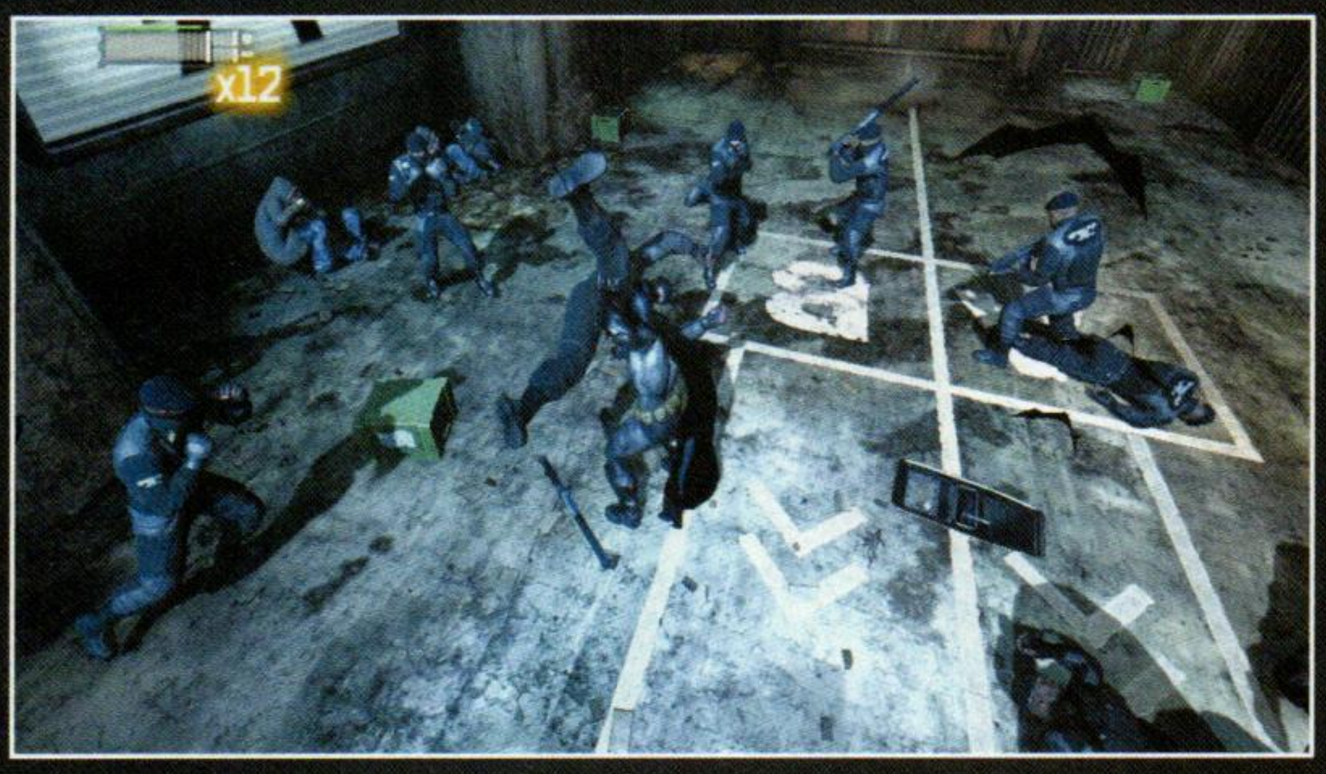
KOTKA W WORKU

O sposobie, w jaki autorzy ograniczyli dostęp do Kobiety-Kot możecie przeczytać w głównym tekście. Teraz tylko pokrótce o tym, czy gra jest warta świeczki. Cóż, tak i nie. Z jednej strony, to fajny bonusik. Zwinną Seliną gra się nieco inaczej niż postawnym Nietoperzem, ma ona swój własny zestaw ruchów, gadżetów i poukrywanych w mieście sekretów, a przemieszczanie się za pomocą bicza i pazurów stanowi miłą odmianę od szybowania Gackiem. Trzeba też nieco bardziej uważać, bo kocica nie jest tak wytrzymała jak jej skrzydlaty kumpel – z pomocą przychodzi szybkość i umiejętność wdrapywania się na sufit. Z kolei główne danie w postaci czterech epizodzików poutykanych w głównej linii fabularnej jest raczej skromne. To tylko kilku- lub kilkunastominutowe przerywniki, w sumie niespełna godzina gry. Tym niemniej, warto się z nimi zapoznać, jako z integralną częścią tej genialnej gry. Zwłaszcza jeśli ktoś tęskni za Poison Ivy, bo rudzielec pojawia się tylko w przygodach Kobiety-Kot.





PAŃSTWU JUŻ DZIĘKUJEMY Fabuła czerpie pełnymi garściami z filmowo-komiksowego dorobku, ale nie boi się odważnych zwrotów akcji. Myślicie, że wszyscy bohaterowie opuszczą Arkham City żywi? Cśś, nie powiem.



JESZCZE RAZ?

Gra robi chyba wszystko co się da, żeby zachęcić gracza do dalszej zabawy po ukończeniu głównego wątku. Nie dość, że możemy powrócić do Arkham i zaliczyć wszelkie niedokończone misje poboczne (przy czym świat gry zmienia się w zależności od postępów fabuły), to jeszcze czekają na nas dodatkowe tryby. O NG+ wspomniałem już w tekście, natomiast na szersze omówienie zasługuje Zemsta Człowieka-Zagadki, czyli w istocie poszerzona wersja Challenge Mode z Arkham Asylum. Tak jak poprzednio, na pokonanie czeka kilkanaście aren, na których sprawdzimy się w walce, oraz tyleż samo plansz do przećwiczenia cichej eliminacji wrogów. Nowość stanowi tryb kampanii, łączący oba powyższe typy wyzwań w serie po trzy misje, a także możliwość samodzielnego składania zadań. Dodajmy do tego jeszcze możliwość grania dodatkowymi postaciami (Kobieta-Kot, Robin, wkrótce Nightwing) i dostajemy potencjalne dziesiątki godzin śrubowania wyników dla obsesjonatów. I tak, można też szpanować rekordami w rankingach.

jak poprzednio – wskazuje umiejscowienie przeciwników (a nawet wydawane przez nich dźwięki), punktów zaczepienia, kruchych ścian i sekretów. Od czasu do czasu wykorzystuje się go także do obdukcji miejsc zbrodni i szukania śladów, ale zazwyczaj sprowadza się to do przeanalizowania kilku punktów na ekranie. Ciekawsze dochodzenia, w rodzaju śledzenia trajektorii lotu pocisku, trafiają się rzadziej, tym niemniej stanowią miłą, odprężającą przerwę od ciągłej akcji.

Pocztówki z Gotham

Grafika Arkham Asylum w swoim czasie stanowiła ścisłą czołówkę wizualiów w grach i doskonale broni się po dziś dzień. Całe szczęście, bo pod tym względem Arkham City nie różni się diametralnie od poprzednika. Jest to zrozumiałe, jeśli weźmiemy pod uwagę skalę, do jakiej rozrósł się sequel. Żebyśmy się dobrze zrozumieli – oprawa jest doskonała, tekstury ostre jak żyleta, a mimika i animacja postaci to wciąż pierwsza liga. Pod względem technicznym także niespecjalnie jest do czego się przyczepić – nie jest to może takie szaleństwo, jakie uprawia Naughty Dog, ale niewiele brakuje. Ot, czasem komuś ręka przeniknie przez pelerynę, albo coś się doładuje przez pół sekundy. Praktycznie niezauważalne, widać że grze nie szczędzono polerki, co – zwłaszcza w kontekście walki – budzi wielki szacunek. Nic dziwnego, że lista testerów ciągnie się w napisach przez kilkanaście ekranów.

System walki w AC to absolutne mistrzostwo świata. Jest spektakularny wizualnie, płynny, precyzyjny, przystępny i jednocześnie głęboki jak studnia

Nie oczekujcie także, że powiem złe słowo o dźwięku. W rolach Nietoperza i Jokera powraca nieodzowny duet Kevin Conroy/Mark Hamill, prezentując jak zwykle najwyższy, przefachowy poziom. Słychać, że panowie robią to już od niemal dwudziestu lat i wzajemną chemią mogliby obdzielić z dwudziestu aktorów. Z kolei Nolan „Drake" North w końcu pokazuje wszem i wobec, że jest wszechstronnym aktorem, a nie chłopcem od grania sympatycznych zawadiaków. Jako Pingwin jest bezbłędny – bezlitosne bydlę z brytyjskim akcentem. Pozostali także nie zaniżają poziomu – autorzy bardzo słusznie powstrzymali się od angażowania naprawdę znanych nazwisk na rzecz starych wyjadaczy, którzy w niejednej budce lektorskiej zaparowali szyby. Wybornej grze aktorów akompaniuje adekwatny soundtrack. Muzyka świetnie uzupełnia wydarzenia na ekranie – zazwyczaj trzyma się tła, ale kiedy trzeba wyskakuje na pierwszy plan z emocjonującym motywem. Spokojnemu zwiedzaniu miasta towarzyszy za to świetny ambient, budujący gęsty klimat.

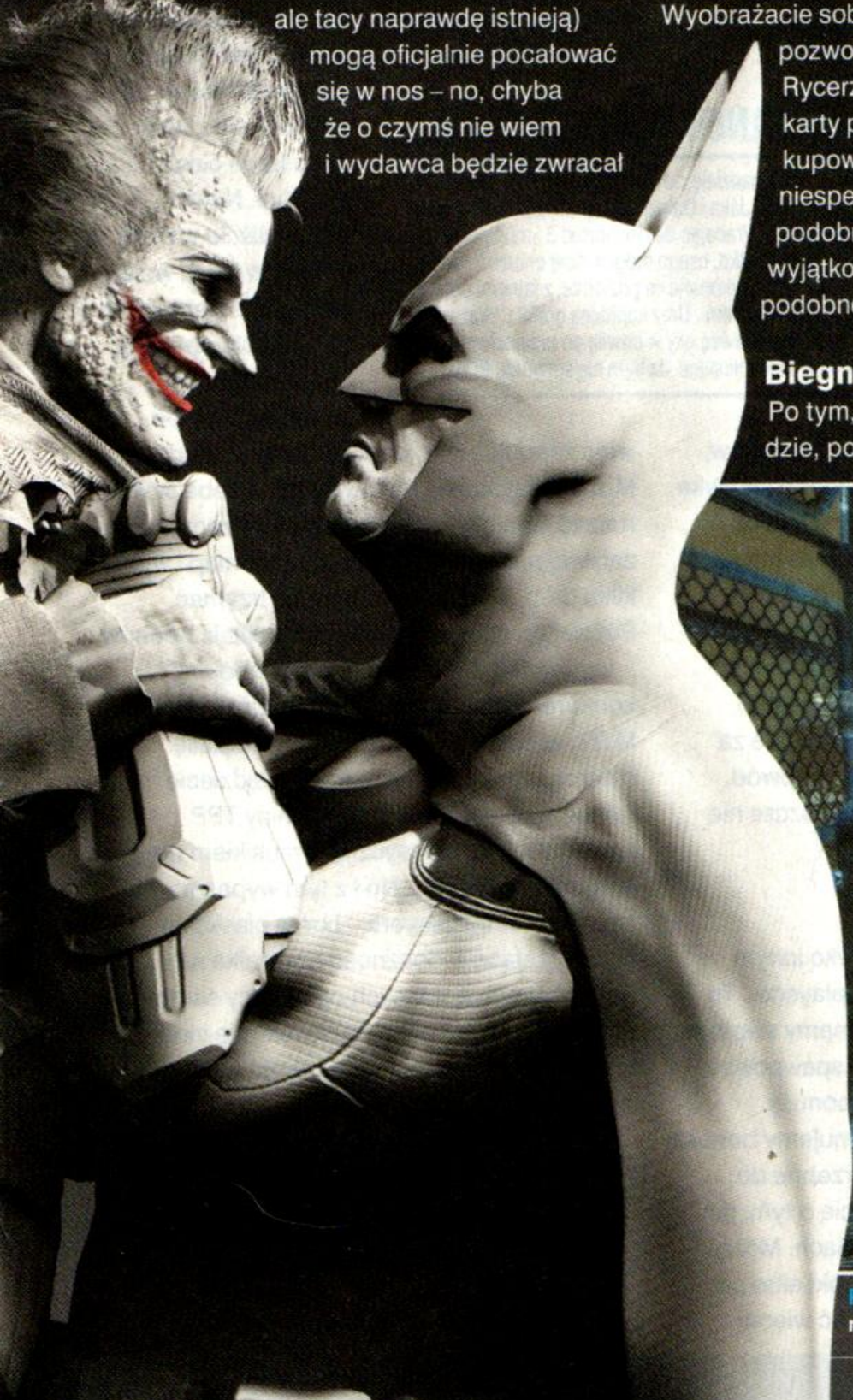
UNCHARTED CZY BATMAN?

MIELU: Obie cudne, piękne i długo można nimi się bawić. Naughty Dog wiele poprawić nie mogli, Rocksteady mieli nad czym popracować – i zrobili to! City jest dużo lepsze od Asylum – walka, poruszanie się po świecie gry, sam świat gry, ciekawsze walki z bossami, delikatnie rozwinięty tryb detektywistyczny, a do tego genialni lektorzy, klimat, Catwoman, challenge roomy, Riddler. Uff, trudno do czegoś się przyczepić. Ale dla mnie grą roku i tak jest Dark Souls ;) **9/10**

Sprute rajtuzy

Powoli kończą mi się wymyślne superlatywy, więc może na chwilę zatrzymajmy się przy ewentualnych wadach. Przyznam, iż – jak przystało na osobnika przekornego i zarazem złośliwego – kombinowałem jak koń pod górę, by znaleźć jakiś element, do którego mógłbym się przyczepić. Jak możecie wnosić z oceny, nie udało mi się. Mimo to, pozwolę sobie jednak zwrócić uwagę na jedną, jedyną rzecz, która kusiła mnie do zbicia jednej czy dwóch dziesiętnych. Mianowicie – jak zapewne wiedzą już niektórzy z Was, Bruce Wayne nie jest jedyną postacią, którą możemy przemierzać Arkham City. W kilku epizodach pod kontrolę gracza oddana zostaje także pani Selina Kyle, lepiej znana jako Kobieta-Kot. Po konkretne wrażenia

z obcowania z ponętną złodziejką zapraszam do stosownej ramki, w tym miejscu chciałem zwrócić uwagę na fakt, że „nieodpłatnie" wcielą się w nią tylko gracze, którzy kupią nowy egzemplarz gry, wklepią dołączony kod i zassą stosowny plik z XBLA/PSN. Kupując używkę wypada liczyć się z dodatkowym kosztem, zaś posiadacze konsol nieposiadający dostępu do sieci (wiem, szok, ale tacy naprawdę istnieją) mogą oficjalnie pocałować się w nos – no, chyba że o czymś nie wiem i wydawca będzie zwracał im kasę za niewykorzystaną zawartość. Nie będę rozwodził się nad zasadnością (czy raczej jej brakiem) blokowania singlowej zawartości w tak dyskusyjny sposób, ograniczę się tylko – po raz któryś z rzędu – do ubolewania nad faktem, iż autorzy tak genialnej gry sami rozmieniają swoje dzieło na drobne, wyrywając z niego kawałki i odsprzedając, niczym przekupy na targu. Wyobrażacie sobie, żeby Christopher Nolan pozwolił na wycięcie z Mrocznego Rycerza kilku scen i robienia z nich karty przetargowej, żeby ludzie nie kupowali używanych DVD? Bo ja niespecjalnie. A Arkham City jest, podobnie jak film Nolana, dziełem wyjątkowym, które nie zasługuje na podobne traktowanie.



Biegnij do sklepu, Robin

Po tym, lekko zgorzkniałym, wywodzie, pozostaje mi tylko serdecznie polecić najnowszą grę Rocksteady każdej istocie człekokształtnej posiadającej konsolę. Nieważne czy na co dzień jesteście fanami RPG, czy łupiecie tylko w CoD w sieci – Arkham City to przeżycie, które musicie sobie zafundować. Gra jest piękna, wciągająca, dopracowana i rozbudowana jak żadna inna w tym roku. Dobre wieści mam także dla tych z Was, którzy wartość gry przekładają bezpośrednio na liczbę godzin rozgrywki, jaką można z niej wycisnąć. Samo przebicie się przez fabułę zajmie Wam ze spokojem około ośmiu godzin, a wypełnienie wszystkich misji pobocznych powinno podwoić lub nawet potroić tę liczbę. Doliczcie do tego, i tak imponującego, wyniku jeszcze rozbudowany zestaw wyzwań i tryb Nowej Gry +, pozwalający rozpocząć zabawę od nowa z wszystkimi zdobytymi gadżetami i podbitym stopniem trudności. Na odblokowanie czeka też całe morze ciekawostek w rodzaju trofeów postaci, grafik koncepcyjnych, danych z bat-komputera, nagrań z przesłuchań, biografii i wycinków z historii Gotham. Niejeden erpeg miałby się czego wstydzić przy Arkham City pod względem rozbudowania i bogactwa zawartości. Jedyne co nie daje mi spokoju, to w jaki sposób Rocksteady zamierzają przebić swoje najnowsze dokonanie w kolejnej części. Tym niemniej, mam wielką ochotę zostać pozytywnie zaskoczony i z niecierpliwością czekam na Arkham County, Arkham World i oczywiście Arkham Universe. //**DrMax**

NIETOPEREK PL

Arkham City ukazuje się u nas w polskiej wersji językowej, warto więc poświęcić jej kilka słów. Przede wszystkim, brawa za decyzję o ograniczeniu się do kinowego spolszczenia – nawet najlepszy polski dubbing nie miałby szans z Conroyem, Hamillem i resztą ekipy. A tak polski gracz syty i nietoperz cały. Tłumaczenie jest jak najbardziej w porządku – rzetelne, choć trafiają się nieco drętwe momenty, albo lekkie niefrasobliwości wynikające z nieznajomości kontekstu, co niestety wciąż stanowi bolączkę wielu polonizacji. Tym niemniej, polska wersja AC to wciąż kawał dobrej roboty. A jeśli jakiś purysta językowy nie życzy sobie kontaktu z niczym oprócz oryginału, może wyłączyć napisy albo zmienić język w menu konsoli i delektować się wyłącznie angielskimi ścieżkami. Do wyboru, do koloru.

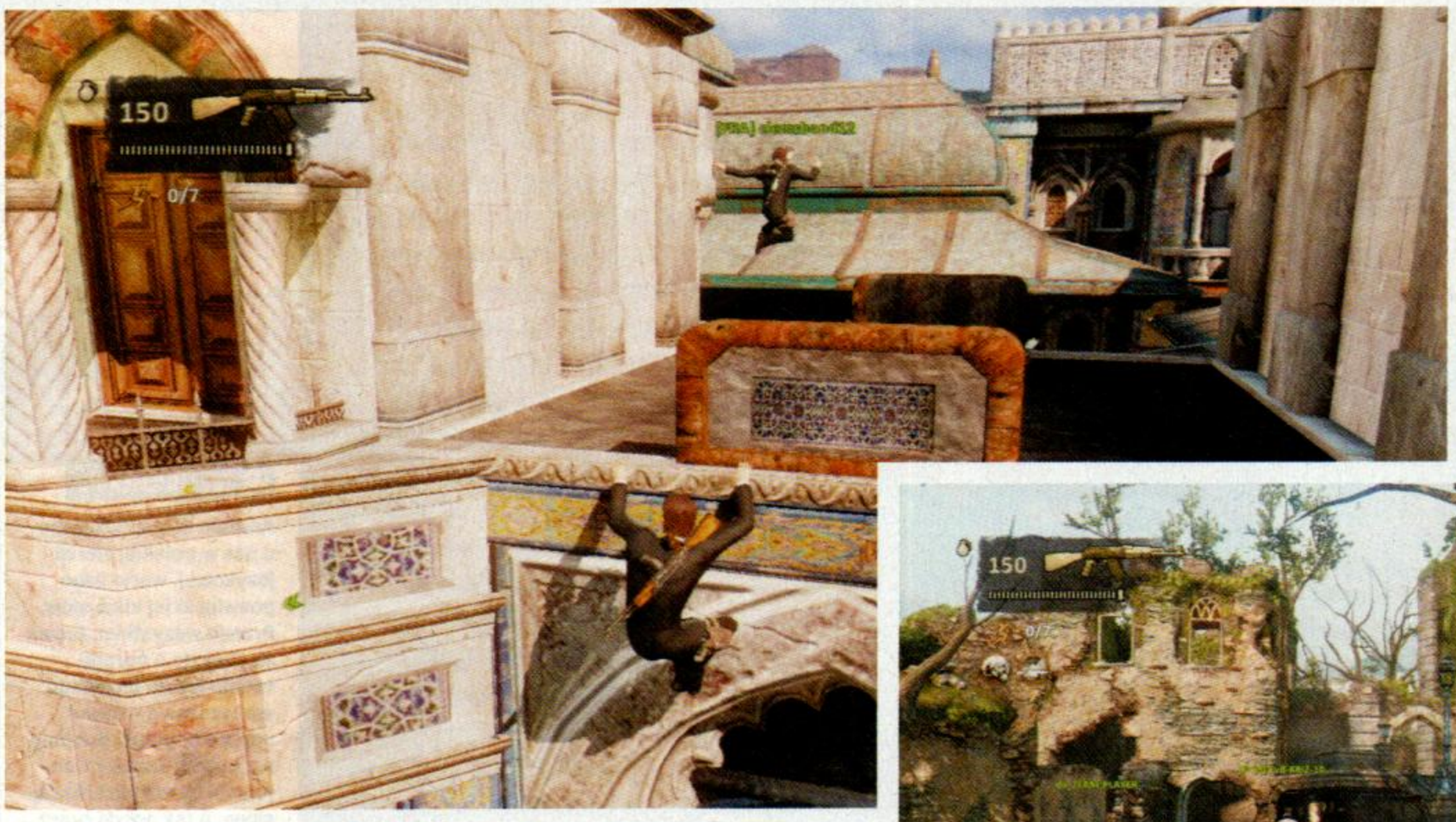
OCENA **10/10**

Grafika 9/10 **Dźwięk** 10/10 **Miód** 10/10 **Design** 10/10

BIGGER, BETTER & MORE BAT-ASS

- Rozmach, oprawa, dopracowanie, czysty miód
- Kombinowanie z DLC

POEZJA W RUCHU Animacja walczącego Batmana to niezapomniany widok. Płynne skontrowanie trzech atakujących naraz przy jednoczesnym odbiciu się od ściany? Nie ma sprawy, nie takie rzeczy się wyprawia.

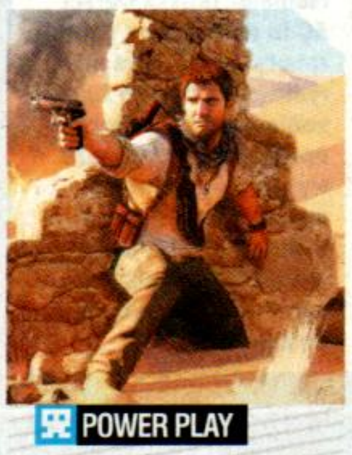


ZDOBĄDŹ SKARB Zamiast flagi, ale chodzi o to samo – zabierz przeciwnikom i przynieś do „bazy". Do tego dochodzą deathmatch drużynowy i każdy na każdego. Jest też tryb z zadaniami zmieniającymi się co rundę. No i starcie trzech par.

Indiana Jonesów dziesięciu. Przeciw sobie

Uncharted 3

Konsola PS3 **Producent** NAUGHTY DOG **Wydawca** SONY **Premiera** JUŻ JEST **Liczba Graczy** 1-2 (10) **Dozwolone od** 16 LAT
Wykorzystuje 3D



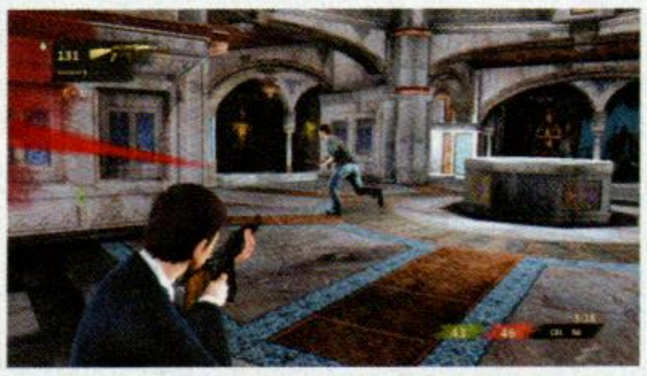
POWER PLAY

Dawanie narzędzi drużynie przegrywającej, by mogła odrobić stratę wydaje się kontrowersyjną decyzją i bardzo dużo ludzi, którzy testowali multiplayerową betę Uncharted 3 żaliło się na forach, że to zły pomysł. Przynajmniej na początku, bo później nauczyli się czerpać z tego korzyści. Jestem pewny, że ten patent zostanie skopiowany w innych grach. O czym w ogóle mowa? Otóż, power play to okres, w którym drużyna przegrywająca dostaje boosta. Może to być zwiększenie zadawanych obrażeń albo okazja do zdobycia dodatkowych punktów za zabicie wskazanego przeciwnika. Wszystko po to, by szybciej zmniejszyć przewagę drużyny wygrywającej. Power play trwa 60 sekund – nie za długo, ale też nie tak krótko, więc bycie celem i przeżycie, to trudna sztuka. A jak wygrywający korzystają z takiego power play? Na przykład cel może służyć jako przynęta – umiejętne ustawienie się na mapie spowoduje wykoszenie rozpaczliwie nacierających przeciwników. Fajny patent i jak na razie ani razu nie zepsuł mi zabawy.

Cudowna przygoda, cudowną przygodą, ale osiem godzin mija jak z bicza strzelił. Co dalej? Jest jeszcze gruby tryb kooperacji i tłusty multiplayer. W „głównej" recenzji wspomniałem już o tym, że zarówno w koopa jak i w multi da się grać na jednej konsoli we dwie osoby na podzielonym ekranie. To powinno być standardem, ale wciąż nie jest, dlatego duże brawa dla Naughty Dog. A teraz już przejdźmy do mięska, czyli sieciowych bojów.

Pomiędzy złodziejami

Na kooperację składają się trzy tryby. Zdecydowanie najciekawsze są misje fabularne. W maksymalnie trzy osoby trzeba przebić się przez pięć rozdziałów przygody przygotowanej z myślą o multi. Nie jest to rozwinięcie fabuły drugiej ani trzeciej części, choć pojawiają się postacie występujące w obu grach. Niemniej to namiastka opcji, o którą prosi wielu graczy – by dało się przejść Uncharted w koopie. Tyle że w tych misjach nie ma zagadek, a i elementy platformowe zostały ograniczone do minimum. Nacisk został położony na walkę. Przeciwnicy potrafią zajść za skórę, dobrze wiedząc, że mają przewagę liczebną. Respawnów jest tylko kilka na całą drużynę, więc trzeba szybko podnosić rannych partnerów. Ogółem, świetna zabawa, zwłaszcza jeśli jesteście fanami trybów pokroju Spec Ops z Modern Warfare.



GRUBY JAK NATE Prawdziwy z niego pączek. Mowa oczywiście o skórkach. Można również grać jako Elena, Chloe, Talbot, Marlowe, Tenzin z dwójki, a nawet postacie historyczne. To znaczy ich szkielety. Jest wesoło.

Naughty Dog nadążają za trendami, dlatego nie zabrakło gearsowej hordy, tu połączonej z zadaniami. Nie chodzi już tylko o przeżycie ataków kolejnych fal wrogów, ale także trzeba realizować ściśle określone cele. Bywa ciężko, gdy trzeba ubić pewną liczbę przeciwników, ale liczą się kille tylko ze wskazanego skrawka terenu. Innym razem trzeba dobrać się do skarbu i gdzieś go przytaszczyć. Nie ma lekko, ale dzięki temu nie jest nudno.

Najbardziej zaskakujący jest ostatni tryb, w którym dwóch graczy próbuje zdobyć skarb i są oni uzbrojeni po zęby, a dwóch innych broni, tyle że są bardzo słabi, ale za to wspierają ich boty. To najlepszy dowód, że w temacie multiplayera wciąż jeszcze nie widzieliśmy wszystkiego.

Razem i przeciwko

Motyw z graniem z kimś przeciwko innym graczom pojawia się też w multiplayerze. To tak zwany buddy system, czyli mamy swojego partnera i możemy się przy nim spawnować, a za współpracę gra przyznaje bonusy. W ogóle co chwila za coś otrzymujemy bonusa w postaci medalu, a są one potrzebne do odblokowania Kickbacka. Myślcie o tym, jak o nagrodach za killstreaki w FPSach. Może odblokować się dostęp do bazooki albo po prostu do kieszeni będzie wpadać więcej kasy. Co dokładnie to będzie zależy od graczy – opcje personalizacji postaci i doboru ekwipunku są rozbudowane, i można ustalić cztery zestawy broni, kickbacków oraz perków na dowolną okazję. Perki (dopalacze) dają solidnego kopa. Szybsze powroty do gry po śmierci, szybsza wspinaczka. Oby tylko poprawił się matchmaking, bo gdy dopiero zaczyna się grać, nie ma zabawy z grupką ludzi na wysokim poziomie doświadczenia. Mówię o totalnej kasacji, aż człowiek się z każdego fraga cieszy jak głupi. Nawet jeśli graliście w multi w Uncharted 2, wciąż nie będzie Wam łatwo. Teraz postacie mogą biegać sprintem, co podbiło tempo, więc zapomnijcie o chowaniu się za murkami. Można przystanąć na chwilę, ale trzeba szybko ruszać dalej. Tylko nie byle gdzie – zaczynając zabawę nastawcie się na poznanie map i wybór kilku dróg, których będziecie się trzymać. Później przyjdzie satysfakcja z ubijania noobów.

Uncharted 3 w sieci ma teraz zabójczą konkurencję, a za chwilę dojdą Ezio i ekipa MW3, więc ciężko będzie wygrać batalię o serca graczy. Ale tylko tutaj znajdziecie tak świetne połączenie strzelaniny TPP i platformówki, z klasycznym multikiem oraz świetną kooperacją. No i z tym wypasem znanym z singleplayera – burza piaskowa ograniczająca widoczność czy walka na ciężarówkach goniących odlatujący samolot, to coś, czym nie mogą pochwalić się inne tytuły (no, może Gearsy). Decyzja należy do Was. //**Mielu**

JESTEM FANEM NAUGHTY DOG...

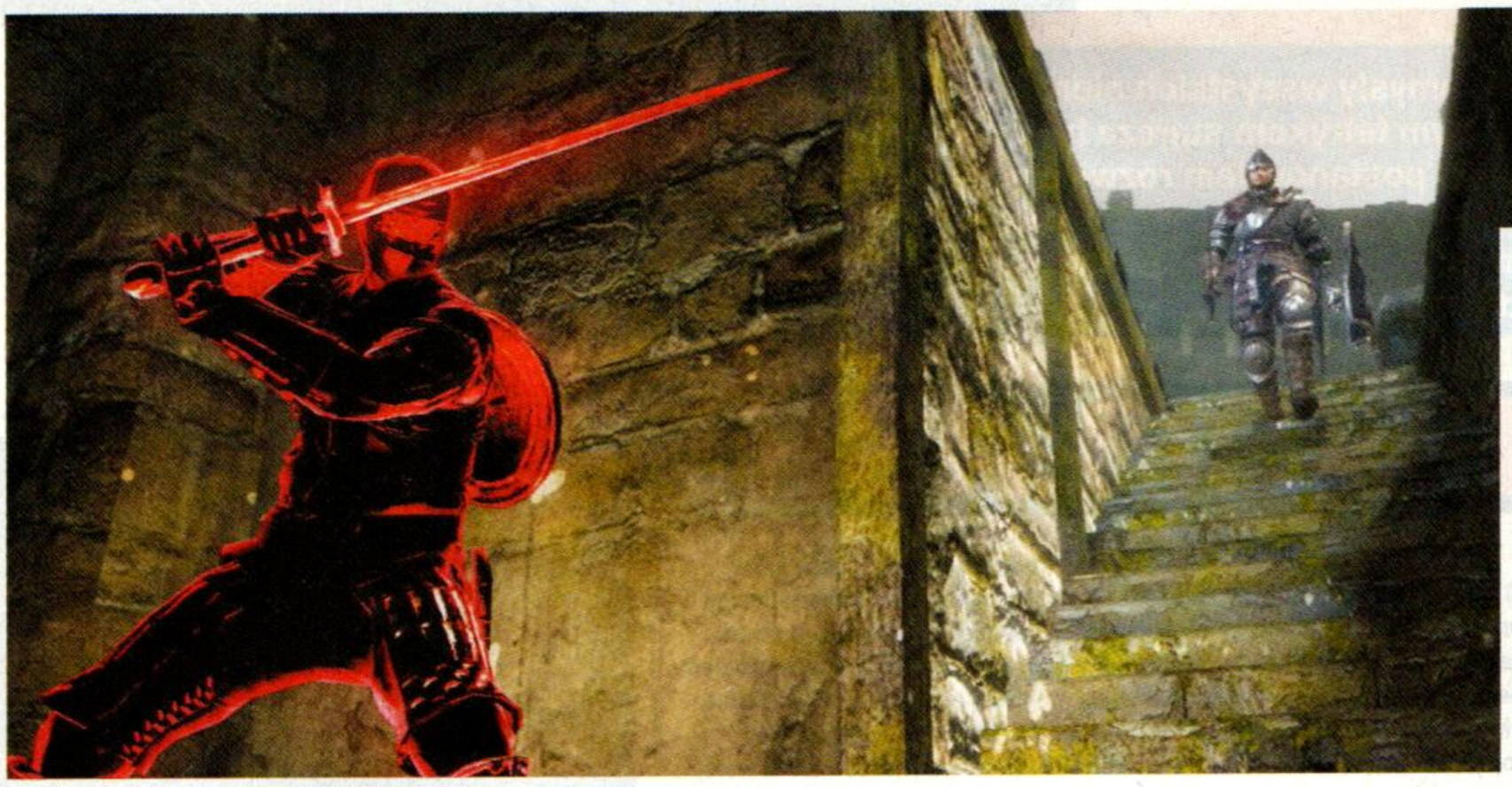
GULASH: ...i mam nadzieję, że Sony pozwoli im stworzyć nowy rozdział przygód Jaka i Daxtera. Chętnie zobaczyłbym ten świat w HD i w 3D. Wracając do Uncharted 3 i multiplayera, jest tu praktycznie wszystko, czego moglibyście chcieć – horda, coop, deathmatch. Wykonane na poziomie, z fajnymi patentami i świetnymi pomysłami. Oraz kapitalną grafiką. Wszystko po to, żeby nie odsprzedawać gry w chwilę po przejściu single'a, a bawić się nią całe miesiące. Ja bym nie sprzedał. **9/10**

OCENA **9.0/10**

Grafika 10/10 **Dźwięk** 10/10 **Miód** 10/10 **Design** 10/10

MISTRZOWSKI SIGNIEL, ŚWIETNY MULTIK

+ Koop fabularny, samolot, burza piaskowa, personalizacja
– Nowi są bezlitośnie kasowani – wysoki próg wejścia



PRAISE THE SUN To notka zostawiana przez graczy, jeden z memów. Wiadomości składa się tylko ze słów i zwrotów przygotowanych przez autorów. Bonfire Ahead! Imminent Despair! Megapatent.

Wyjątkowa gra z wyjątkowym multiplayerem

Dark Souls

Konsola PS3/X360 **Producent** FROM SOFTWARE **Wydawca** NAMCO BANDAI **Premiera** JUŻ JEST
Liczba Graczy 1 (4) **Dozwolone od** 16 LAT

Czy potraficie przestać myśleć o graniu online, jako o specjalnie przygotowanych do tego trybach, mapach, matchmakingu, rankingach i voice-chacie? W Dark Souls nie ma podziału na zabawę przez internet i tryb fabularny. To niezwykły przypadek, gdy podłączenie do netu wzbogaca rozgrywkę w singleplayerze.

Świadectwem tego, że gramy online są wiadomości pozostawiane przez graczy. Może to być ostrzeżenie przed groźnym stworem, ale też zachęta do skoku w przepaść. Notki dobrze oceniane pojawiają się u większej liczby osób, a dodatkowo każdy „lajk" to bonus dla osoby, która wiadomość pozostawiła – pasek zdrowia bohatera napełnia się. Bezcenne, jeśli akurat walczymy z bossem. Albo atakuje nas inny gracz.

Najeźdźcy i pomocnicy

Niemal w każdej chwili może wyświetlić się ostrzeżenie, że pojawił się fantom. To gracz, który użył przedmiotu pozwalającego mu przenieść się do świata innej osoby. Rzecz w tym, że nie wiadomo, gdzie się pojawił, ani dokąd pobiegł. Wypatrywanie go może trwać nawet kilkanaście minut. Obłędnie stresowa sytuacja. Fantom nie może używać napojów leczących, a że gra dobiera graczy tak, by mieli podobne poziomy doświadczenia, nie jest łatwo napaść kogoś i wygrać. Można próbować szukać pomocy u stworów zamieszkujących Lordran, bo najeźdźcy nie atakują. Zaatakowani nie powinni wciągnąć się w walkę przy NPCach, bo nawet przypadkowo zaatakowani stają się agresywni. Odkupienie win słono kosztuje. Niektórzy gracze specjalnie nawiedzają innych, by zepsuć im w ten sposób grę. To dodatkowe uprzykrzenie życia w niegościnnym Lordran. Na szczęście, fantom nie może zabić NPCów.

TO NIE WSZYSTKO

Mikropatentów na online From mieli znacznie więcej. W grze można wzmacniać moc ognisk, co daje dostęp do większej liczby flaszek z leczniczym napojem. Ostatnia osoba, która siedziała przy takim ognisku otrzymuje za friko Humanity – superważny przedmiot (za mało miejsca, by go opisać). Niektóre czary stają się silniejsze, gdy niedaleko znajdują się inni gracze korzystający z nich. Z kolei z wyrzuconych przedmiotów tworzą się tak zwani Vagranci, którzy atakują graczy. Co robią złośliwi? Wyrzucają co się da tuż przed bossami, żeby uprzykrzyć innym życie. Warto być online przechodząc grę, by niczego nie stracić.

Na drugim biegunie jest kooperacja. Można zostać przywołanym lub przywołać kogoś, by wspólnie przebić się przez fragment gry albo pokonać bossa. Lub fantoma, bo zdarza się, że gracze sobie pomagają, a nagle atakuje ich inny. Za pomaganie, jak i atakowanie są nagrody w postaci dusz (waluta i punkty XP) oraz Humanity (mnóstwo zastosowań), co ułatwia przechodzenie gry. Są zatem realne korzyści z grania w sieci poza satysfakcją.

Przymierza i demony

Nowością w stosunku do Demon's Souls są tzw. przymierza. Jest ich dziewięć, oferują inne nagrody i zobowiązania, a są powiązane z zabawą w sieci. Forest Hunter bywa przywoływany do obrony lasu, gdy wejdzie do niego inny gracz. W Blade of the Darkmoon działamy jako zabójca polujący na „grzeszników" – osoby, które zerwały ze swoimi przymierzami. Gravelord Servant naznacza światy trzech graczy – po śmierci odzyskują tylko połowę dusz, a tę „klątwę" mogą usunąć odnajdując znak. Wtedy przenoszą się (bywa, że wszyscy trzej naraz) do świata takiego drania i mają okazję się zemścić. W innych przymierzach zmniejsza się ryzyko ataku fantoma albo zwiększa szansa spotkania kogoś do koopa.

W teorii brzmi świetnie, w praktyce jest gorzej. Obłędnie trudnym zadaniem jest znalezienie znaku Gravelord Servanta w olbrzymim świecie gry – można się zniechęcić. Z kolei Forest Hunterzy są summonowani do lasu dość losowo i trafiają się przeciwnicy na znacznie wyższym poziomie doświadczenia (inaczej niż przy starciu z fantomem). Sam koncept pomagania/atakowania zakłada, że wiemy, gdzie szukać innych graczy. Trzeba dobrze poznać świat, by zacząć się w to bawić, ale nawet w popularnej (według wiki) miejscówce bezowocnie próbowałem kogoś nawiedzić albo gra mnie rozłączała. Kilka razy się udało, ale matchmaking wymaga poprawek. Tylko nie nastawiajcie się na kooperację z kumplami. Nie da się zaprosić znajomych do gry, nie ma voice-chata. Są sposoby na spotkanie „swoich" w Lordran, ale dość karkołomne. Tyle że nie o to w Dark Souls chodzi.

Przez ostatnią dekadę żadna gra ani seria RPG nie namieszała tak w gatunku, jak to zrobiła dylogia Souls. From pokazali, że ewolucja erpegów nie polega na robieniu z nich strzelanek, a multiplayer może być ich nieodłączną częścią i wcale nie są skazane na hordę. Sorry, BioWare, ale to Japończycy zdobyli się na odwagę i wymyślili coś oryginalnego. Co prawda online w DkS nie zawsze dobrze działa, jednak gdy już działa – jest zachwycający. //**Mielu**

CHARMER AHEAD. I CAN'T TAKE THIS...

GULASH: Wzywałem innych graczy do pomocy z upierdliwymi bossami, sam zostałem wezwany, gdy zostawiłem swój znak, zostałem również kilka razy zaatakowany przez wrogie fantomy. Czytam podpowiedzi innych graczy, sam zostawiam „Praise the Sun" (na cześć Sunbro, najlepszego z ludzi ;) i w dalszym ciągu siedzę w tym świecie – nie spieszy mi się do końca. Jednak online wymaga poprawek; w Demon's Souls działał lepiej. **8/10**

CHEATERZY Problemy z matchmakingiem ma poprawić nadchodzący patch. Wyeliminuje też buga pozwalającego zasilać konto duszami w nieskończoność. Oby!

OCENA **8.5/10**

Grafika 9/10 **Dźwięk** 8/10 **Miód** 8/10 **Design** 10/10

NIE WSZYSTKO DZIAŁA, ALE BRAWA ZA ODWAGĘ

+ Przymierza, nawiedzanie i pomaganie
– Bywa kiepsko z wyszukiwaniem innych graczy

RETROPLUS

Sezon w pełni, umysły wszystkich niemal graczy zajmują kolejne rzucane na rynek nowości. Tylko największym tetrykom starcza hartu ducha, by nie rzucić staroci w kąt. A skoro już o tetrykach mowa, postanowiłem rozwiać wątpliwości jednej z naszych drogich Czytelniczek – niżej podpisany nie ma 145 lat, a zaledwie 129. Nie sapie za to ledwie, ani wcale, bo jest już tylko podłączanym do różnych sprzętów mózgiem w słoiku. Który to, wesoło bulgocząc, zaprasza wszystkich do lektury! //DrMax

RETRONEWSFLASH

NIE DLA EUROPEJCZYKA KLASYKI

Smutna niespodzianka czekała tych, którzy ucieszyli się na wieść, że Sony ma zamiar dorzucić na PS Store garść klasyków z PS2, w tym przepiękne Odin Sphere od Vanillaware i wykręcone God Hand autorstwa Clover. Jak się ostatecznie okazało, tytuły te, objęte akcją Only on PlayStation, trafiły na razie wyłącznie do amerykańskiego sklepu. Tym niemniej, niech żywi nie tracą nadziei, gdyż przedstawiciele firmy obiecali, że prędzej czy później zamierzają zaoferować powyższe pozycje także europejskim graczom.

CIERPIENIA MŁODEGO TWÓRCY GIER

Równie nieciekawe wiadomości mam dla wszystkich oldbojów, którzy czekają na niezależną i nieoficjalną kontynuację stareńkich X-Comów autorstwa Goldhawk Interactive. Prace nad projektem, zatytułowanym Xenonauts zostały właśnie wstrzymane z powodu zamrożenia konta Paypal firmy. Szczegóły nie są znane, aczkolwiek przedstawiciel Paypala oświadczył, że studio powinno odzyskać dostęp do funduszy w ciągu najbliższych sześciu miesięcy. Też fajnie. Co ciekawe, nie jest to pierwsza gra, której produkcja ucierpiała z powodu podobnych komplikacji. Wcześniej kłopoty z Paypalem mieli między innymi autorzy Minecraft.

LARRY, KURT I DAXTER

Najwyższa pora na garść weselszych wieści, także dotyczących odświeżonych wersji starych gier. Na pierwszy ogień weźmy newsa, który z pewnością rozgrzeje serca miłośników klasycznych przygodówek – Leisure Suit Larry powraca! Zapomnijcie o kupsztongach w rodzaju Box Office Bust, nieudaczny podrywacz doczeka się remake'u pierwszej części swych przygód, odpicowanej w HD na modłę specjalnych wersji Małpiej Wyspy. Żeby było jeszcze weselej, jeśli gra spotka się z zainteresowaniem, remake'ów doczekają się także kolejne części. A żeby już w ogóle wywołać u Was spazmy radości, ojciec serii, Al Lowe, wyraził chęć stworzenia całkiem nowej odsłony. Alleluja! To nie koniec pozytywów, jest już niemal pewne, że w 2012 wersji HD doczeka się także trylogia Jak & Daxter, a panowie z Overhaul Games odpicowali stare ale jare MDK2, które powinno być gotowe kiedy czytacie te słowa.

ZAWOŁAĆ FACHOWCA

Ciekawostka zza Atlantyku. Firma Hyperkin, na co dzień zajmująca się produkowaniem akcesoriów do grania, ogłosiła otwarcie usługi Repair Box, mającej działać na zasadach serwisu starych konsol. Firma zaoferuje też gotowe zestawy części zamiennych w okazyjnych cenach. Dzięki temu amerykańscy gracze, którym – na ten przykład – kot nafajda do slotu na kartridże do SNESa, będą mogli bez problemu naprawić ukochaną maszynkę. Polskim miłośnikom klasyków pozostaje wciąż chałupnicze majsterkowanie albo pan Romek – wirtuoz spawarki spod szóstki.

BO TO ZŁA KOBIETA BĘDZIE

Na koniec obowiązkowe info dla kinomanów. W cieniu powstającej za prawdopodobnie zbyt duże pieniądze piątej części Resident Evil z Milą Jovovich, niezmordowani fani po raz kolejny biorą sprawy w swoje ręce i przygotowują krótkometrażowy film Ada Rising – jak nietrudno się domyślić, obraz poświęcony jednej z bardziej tajemniczych postaci w uniwersum Capcomu. Na razie pokazano zaledwie kilka zdjęć, ale już wygląd odtwórczyni tytułowej roli nieźle rokuje całemu przedsięwzięciu.

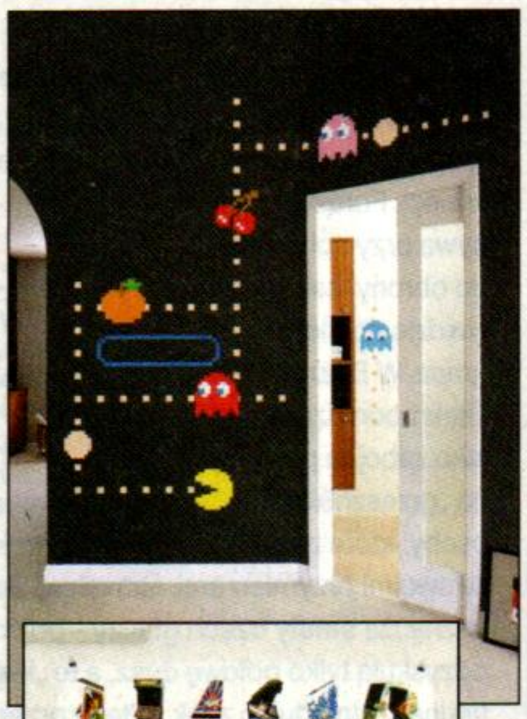
GADŻET INSPEKTOR

NA PÓŁKĘ

Podobnie jak ostatnio, zaczniemy od pomysłowych gadżetów produkcji fanowskiej. Za pośrednictwem nowopowstałej strony 72pins.com grupka fanatyków ośmiu bitów oferuje oryginalne kartridże do NESa przyozdobione graficzkami z nowych gier, ustylizowanymi na klasyki sprzed dwudziestu lat. W ofercie m.in. Halo, BioShock, Okami, Shadow of the Colossus i God of War, każdy za 20 dolców. Jedyny minus z naszego punktu widzenia taki, że to amerykańskie, szare modele, a nie nasze giełdowe, we wszystkich kolorach tęczy. No i jakby kto miał wątpliwości – to tylko ozdobne pustaki. Po stosowne „nadzienie" trzeba już udać się do znajomego programisty, lubującego się w preparowaniu demake'ów.

NA ŚCIANĘ

Czy Twoja ściana straszy zimną, niezagospodarowaną pustką? Bez obaw, oto kilka propozycji na upiększenie przestrzeni życiowej, by żaden gość nie miał wątpliwości, że trafił do domu, w którym się gra. Propozycja pierwsza, dla osób mających na zbyciu około 50 dolarów, to zestaw gustownych nalep naściennych z Pac-Manem i goniącymi go duchami. Zaś dla tych, którzy akurat na nadmiar gotówki nie narzekają, mamy też opcję budżetową – skomponowany przez niejakiego Pfaendera plakat przedstawiający obudowy klasycznych automatów do gier. Piękna sprawa. Naklejki zamówić możecie na stronie www.whatisblik.com, natomiast plakat możecie sobie tylko pooglądać na stronie autora – choć nie wyklucza on wypuszczenia go w nieodległej przyszłości do sieci.



DLA PAŃ

Droga Czytelniczko! Jeśli dotychczas musiałaś wybierać pomiędzy nieobnoszeniem się ze swoją pasją do gier, a wciąganiem na siebie bezkształtnych męskich koszulek, to mam dla Ciebie parę bardzo kobiecych gadżetów. Pierwszy z nich, tyleż gustowna, co kusa sukienka z nadrukowaną obudową klasycznego Game Boya dostępna jest (a właściwie powinna być kiedy czytasz te słowa) w serwisie Etsy w cenie 78 dolarów, czyli około 250 złotych. A cóż lepiej sprawdzi się jako uzupełnienie zestawu, niż komplet kolczyków w kształcie mariożernych roślinek z najsłynniejszej serii Nintendo? Owa osobliwa biżuteria również dostępna jest na Etsy.com – tylko trzeba się spieszyć, bo schodzi jak ciepłe bułeczki.

DLA PANÓW

Gwoli równouprawnienia, teraz małe co nieco dla facetów, czy może raczej przerośniętych chłopców – mimo iż regularnie dostarczam Wam namacalne dowody kreatywności graczy, zacięcie co poniektórych wciąż potrafi mnie zaskoczyć. Najlepszym przykładem jest para maniakalnych fanów Gears of War, znanych jako PlumBrothers, którzy z okazji premiery trzeciej części przygód Marcusa i ferajny zmajstrowali sobie pełnowymiarowego lancera… z klocków LEGO. Żeby było jasne, to nie jest tylko jednolity kloc – konstrukcja jest funkcjonalna i strzela gumkami-recepturkami. Adam Słodowy byłby z nich dumny.

MARTINEZ SYPIE

KU POKRZEPIENIU CYFROWYCH SERC

Apple uruchomiło w Polsce iTunes, więc z przyjemnością rozejrzałem się po sklepie, który wyciął z biznesu muzycznego wielkie wytwórnie. Myślicie, że jest tam coś odkrywczego? Skądże znowu – po prostu muzyka, wszędzie muzyka, nic tylko muzyka. Ale wbrew temu, co dotychczas sądziłem, jest to cholernie droga muzyka. Ani mi w głowie kupować.

Jako dość aktywny klient AppStore żyłem z przeświadczeniem, że iTunes jest równie tanie i za większość produktów nie zapłacę więcej niż 2-3 euro, a do tego bez wysiłku trafię na promocję poniżej euro. Taki już jestem, uwielbiam tanio kupować pełnowartościowy stuff. Niestety, za album muzyczny trzeba zapłacić od kilku do kilkunastu euro! Ździerstwo, w tej cenie wolę fizyczną płytę. Ale jest jeszcze coś, co trzepnęło mną o ziemię. Okej, muzyka jest droższa niż gry (na analogiczną platformę), udowodnione. Ale żeby soundtrack z gry kosztował dwa razy więcej niż gra? Przykład: Assassin's Creed na iPada 5,49€, soundrack (okej, z dwójki, what the hell, chodzi o zjawisko) 9,99€. Więcej przykładów nie mam, ale rozumiecie ten bezsens?

W każdym szaleństwie jest jednak metoda, więc zastanawiałem się o co chodzi. Wnioski produktowe są bardzo proste: gra jest zwykle jednorazowa, muzyki słucha się ciągle, więc ma większą postrzeganą wartość. Sprzedażowe też: iTunes to zaledwie jeden z wielu kanałów sprzedaży muzyki, są też koncerty, emisje w radio i TV, inne platformy sprzedaży cyfrowej, no i ciągle są gdzieniegdzie sklepy płytowe – więc chodzi o to, żeby nie psuć ceny. Ale nie tylko. Ta drobna różnica mówi nam o jednym: gry zawsze pozostaną w niszy, na skraju popkultury, czasem ledwie na moment wychylając się zza węgła i zaraz z powrotem chowając. I bardzo dobrze, ja się cieszę, bo to znaczy, że rozsądek i jakość będą zawsze ważniejsze niż skandale i budżety marketingowe.

Czy zauważyliście, jak niektórzy wydawcy próbują promować swoje gry seksem? Na wiele im się to nie zda, wręcz może wywołać efekt przeciwny do zamierzonego. Ale tu właśnie widać, jak bardzo produkcje growe chciałyby być produktami masowymi. Niestety nie będą, bo brak im celebryty, ludzkiej twarzy i dupy, którymi mogłyby żywić się media. Gra nie nakręci porno taśmy, która mogłaby wypłynąć w internecie i być opisania przez zillion pudelków. Może to zrobić jej główny programista, designer albo grafik, ale who will give a fuck? Gra nie spłodzi trzydziestki nieślubnych dzieci, które pojawią się po latach żądając spadku, a media będą porównywać szczegóły fizjonomii i dociekać czy to biologiczne potomstwo, czy jacyś fejkerzy. Producenci tudzież testerzy mogą mieć tyle dzieci ile zapragną, to ich sprawa, która nigdy nie zainteresuje nikogo. Gra nie rozwiedzie się z małżonkiem z niby przykładnego małżeństwa, zostawiając mu 100 milionów dolarów. Twórcom gier to nie grozi, bo jak dotąd nikt nie dorobił się na grach tak jak na muzyce. Dlatego nie ma żadnych, najmniejszych szans, aby nagle gry wypłynęły na masową skalę.

Media próbowały zbić na grach swój mediowy kapitał, ale nie bardzo było w co wbić zęby. Jakiś nieboga w Korei zagrał się na śmierć, inny z kumplem w Niemczech strzelał do kolegów. Niestety, nie dało się na stałe przypisać grom rzekomo destrukcyjnego wpływu na młodych ludzi, więc gry nie dostały darmowej reklamy w mediach masowych. Gdzie im tam do dopalaczy.

Czy teraz już widać, dlaczego soft w AppStore jest taki tani i ciągle ma promocje? Inaczej by się nie sprzedawał, bo publiczność ma niewielką, a rozpoznawalność jeszcze mniejszą. Ale mnie to nie martwi, lubię kupować tanio. Muzyka cyfrowa nie ma u mnie szans, na szczęście zgromadziłem wystarczająco dużo płyt, żeby sobie poradzić. Nowoczesna muzyka nie ma mi wiele do zaoferowania, a gry – owszem. Jednak dla kultury masowej dużo ważniejsze są ikony i emocje, dlatego większy potencjał sprzedażowy ma hardware niż software. Ludzie kochają gadżety, mimo że większość z nich nie korzysta, bo na przykład nie potrafi, albo wręcz nie potrzebuje – kupiła dla szpanu. Grami jako takimi mało kto się zajmuje oprócz graczy, dlatego jeszcze długo będziemy w naszym wąskim, kameralnym gronie i nie będzie się nimi lansował w telewizji żaden debilny prezenter. ■

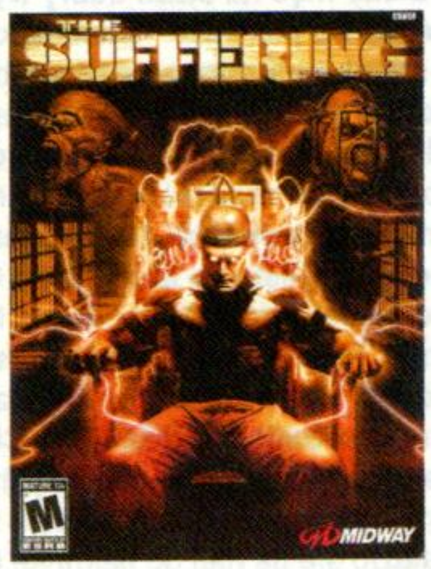
Martinez jest między innymi twórcą magazynów Top Secret i Secret Service. Był też ich redaktorem naczelnym.

RETROGROZA

THE SUFFERING

Nie każda gra z gatunku horroru musi reprezentować równie subtelne podejście do tematu jak Silent Hill 2, czy inne tytuły oddziałujące przede wszystkim na wyobraźnię gracza.

Czasem nie mamy ochoty pogrążać się w gęstym jak smoła klimacie psychozy i niepokoju, a wystarczy nam solidna gra akcji doprawiona makabrą i wyskakującymi WTEM potworami. Ostatnimi laty funkcję tę pełni z powodzeniem Dead Space. Ale zanim Sir Isaac Clarke rozczłonkował pierwszego nekromorfa, na posterunku dumnie trwał ubabrany w posoce Torque – bohater wyprodukowanego przez Surreal Software The Suffering.



Wydana w 2004 roku gra opowiadała tragiczną historię wspomnianego już pana T. Na samym początku gry, bohater trafia do ulokowanego na wyspie więzienia o zaostrzonym rygorze, by odsiedzieć tam wyrok za zamordowanie własnej żony i dwójki dzieci. Sam skazaniec utrzymuje, że nie pamięta nic z wydarzeń feralnego wieczora, a jak jest naprawdę? Winny czy wrobiony? To wiedzą ci, którzy mieli okazję pokierować jego krokami, pozostałym nie zepsuję ewentualnej niespodzianki. Grunt, że kiedy tylko Torque trafia do przytulnej, delikatnie zalatującej uryną celi, zaczynają dziać się rzeczy dziwne a niepokojące. Wyspę nawiedza potężne trzęsienie ziemi, które toruje drogę głównej atrakcji wieczoru – hordzie śmiercionośnych potworów, atakujących z równym upodobaniem strażników jak i więźniów. Warto na chwilę zatrzymać się przy owych potworkach, gdyż swego czasu był to jeden z bardziej nagłaśnianych elementów gry. Otóż, każdy typ przeciwnika oparty został na innej metodzie egzekucji skazańców. Były więc np. naszpikowane igłami pokraki (śmiertelny zastrzyk), przyjemniaczki z ostrzami zamiast kończyn (gilotyna), potężne stwory z baterią karabinów wyrastającą z grzbietu (rozstrzelanie), czy kadłubki uwieszone za szyję pod sufitem (sami się domyślcie). Pomysł prosty, ale wykonanie niczego sobie. Nic dziwnego, zresztą, biorąc pod uwagę, że za projekty postaci odpowiadali specjaliści ze studia (nieżyjącego już, niestety) Stana Winstona. Z tak fachowo zaprojektowanymi przeciwnościami losu musiał zmierzyć się sterowany przez gracza Torque.

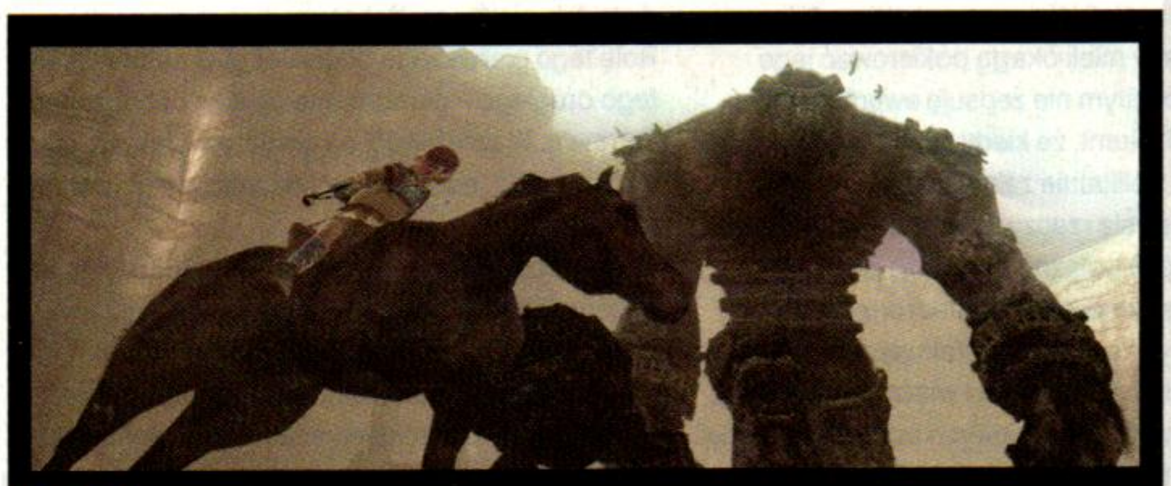
Sama gra utrzymana była w konwencji strzelaniny TPP, poprzeplatanej tu i ówdzie okazją do wysilenia (choć to może zbyt mocne słowo) szarych komórek. Akcja przez cały czas była dość intensywna, monstra atakowały znienacka, a jakby tego było mało, bohater miewał makabryczne przebłyski, zsyłane przez umęczoną podświadomość. Z czasem uczył się zresztą uwalniać drzemiące w nim pokłady zła, zyskując umiejętność transformacji w oszalałą bestię, potrafiącą w kilka sekund oczyścić pomieszczenie z wszystkiego, co żyje albo chociaż sprawia takie wrażenie. Do tego wszystkiego dochodził też drobny haczyk w postaci „miernika moralności" przedstawionego w formie niszczejącego lub ładniejącego zdjęcia rodzinnego. Nie raz i nie dwa Torque natrafiał na sytuacje, w których mógł pokazać swą dobrą stronę lub udowodnić, że jednak skończone z niego bydlę. Nie zabrakło klasycznej pary aniołek-diabełek, siedzącej bohaterowi na ramionach. Rolę tego pierwszego odgrywał głos zmarłej żony, tego drugiego – demoniczne oblicze osobowości Torque'a. W zależności od podjętych decyzji, gracz dochodził do jednego z trzech zakończeń (dobre, złe lub neutralne).

Gra sprzedała się porządnie (ponad 1,5 miliona egzemplarzy) i dość szybko doczekała kontynuacji. The Suffering: Ties That Bind nie było złą grą, ale zdecydowanie zabrakło jej świeżości. Akcja rozpoczynała się dokładnie tam, gdzie kończyła się „jedynka", a rozgrywka w bardzo niewielkim stopniu różniła się od tej z poprzedniczki. Brawa należały się tylko za rozwinięcie idei „moralności" – tym razem decyzje podjęte przez gracza przekładały się bezpośrednio na styl gry, zmieniając np. umiejętności i wygląd demonicznej formy Torque'a. Ogółem, solidny sequel, ale niedorównujący oryginałowi. Co zresztą zaowocowało niższymi ocenami i skromniejszą sprzedażą. Nie zmienia to faktu, że obie części The Suffering to w dalszym ciągu solidne tytuły, warte poświęcenia im paru godzin. Co prawda grafika postarzała się w obu (zwłaszcza w pierwszej) dość intensywnie, ale jeśli przymknąć oko na tę zrozumiałą niedoskonałość, na każdego kto odkurzy swoją PS2 czy Xboxa, albo odpali PC, czeka godziwa porcja niezbyt głębokiego, ale rozrywkowego horroru. ■

TOP10

FABULA RASA CZYLI DZIESIĘĆ NAJLEPSZYCH HISTORII OPOWIEDZIANYCH W GRACH

No to teraz sobie nagrabię. Dzisiejsza lista z pewnością wzbudzi kontrowersje, może więc na dzień dobry wyjaśnię parę podstawowych rzeczy. Po pierwsze – pamiętajcie, moi drodzy, że jakkolwiek bym się starał, wyliczanka będzie subiektywna. Tym niemniej, starałem się podejść do sprawy zdroworozsądkowo i zasadniczo, skupiając się stricte na elementach fabularnych, oddzielając je od rozgrywki i innych wyróżniających aspektów, choć w niektórych przypadkach jest to trudne, a może i niesłuszne. Dlatego też uprasza się o niedostawanie zawału, bo nie umieściłem na liście Metal Gear Solid, FFVII, czy jakiejkolwiek innej rozbudowanej fabularnie gry, która Was zachwyciła, a mnie niekoniecznie. Najwyraźniej uznałem, że przedstawione w nich historie – czy raczej sposób, w jaki zostały opowiedziane – nie dorównują tym, które koniec końców trafiły do dziesiątki. Choć nie ukrywam, że taki np. Kojima-san ma głowę pełną ciekawych pomysłów – za to pióro bardzo ciężkie. Dla pocieszenia dodam, że sam zżymałem się z selekcją i ostatecznie nie znalazło się na niej co najmniej kilka tytułów, które osobiście uważam za genialne, by wspomnieć choćby o Mass Effect czy Red Dead Redemption. Co zatem brałem pod uwagę? Tylko i wyłącznie jakość przedstawienia narracji graczowi – biegłość w snuciu fascynujących historii, czy to za pośrednictwem klasycznych środków literackich (żywe dialogi, barwne postacie, zwroty akcji), czy też elementów charakterystycznych dla samych gier, czyli, mówiąc krótko, oprawa i rozgrywka w służbie fabuły. Tyle tłumaczenia się, wyliczankę czas zacząć.



10 Shadow of the Colossus

Nie zawsze fabuła musi sprowadzać się do rozbudowanych dialogów i ton tekstu do przewertowania. Wszak gry to medium wizualne i jako takie mogą często wyrazić więcej znaczenia i emocji jednym obrazem niż elaboratem na tysiąc słów. Do takich dzieł zalicza się Shadow of the Colossus. W całej grze pada może kilkanaście zdań, atmosfera budowana jest niemal wyłącznie za pośrednictwem obrazów, nikt też nie tłumaczy nam zwięźle o co właściwie chodzi, a mimo to grający wie wszystko co powinien i dogłębnie przeżywa rozgrywające się na ekranie wydarzenia. Nie sposób nie docenić genialnego wyczucia, z jakim Fumito Ueda i reszta ekipy potrafili „sprzedać" swoją wizję – tu każdy, najmniejszy detal ma znaczenie dla wymowy całej historii. Smutne spojrzenie Kolosa, któremu zaraz odbierzemy życie, melancholijna muzyka rozbrzmiewająca, gdy pada kolejny olbrzym, coraz bardziej niszczejące ciało bohatera… Nic dziwnego, że ostatnie momenty gry stanowią istny kalejdoskop emocji, który gracz przeżywa dogłębnie, nawet jeśli streszczenie całej historyjki brzmiałoby prosto, by nie rzec – prostacko.

09 Beyond Good & Evil

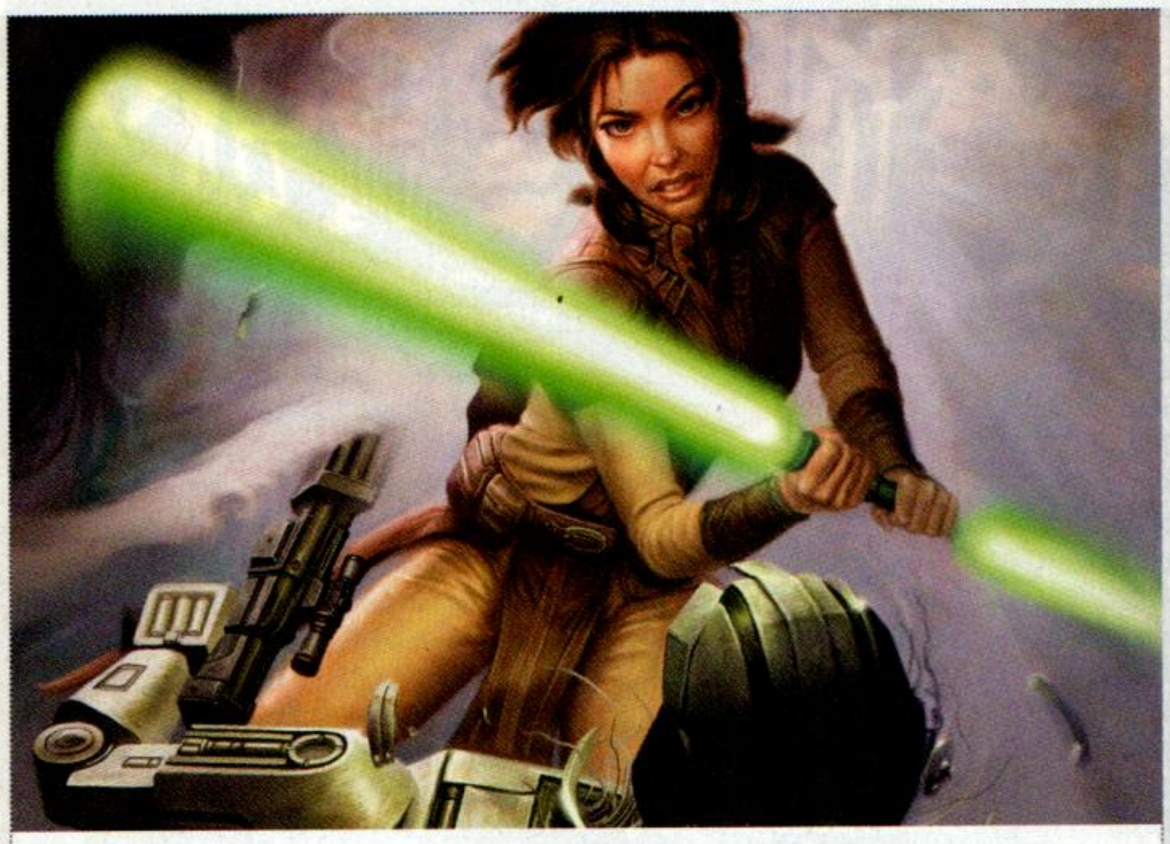
Grając po raz pierwszy w niedocenione dzieło Michela Ancela nie mogłem odpędzić skojarzeń z najlepszymi przedstawicielami europejskiej szkoły komiksu – podobny zmysł artystyczny, podobne wymieszane nastrojów (raz mamy zabawny akcyjniak SF, innymi razy poważną i smutną opowieść), podobne motywy. Elementem, który spaja całą fabułę są bez wątpienia postacie – barwne, pełnokrwiste i dogłębnie ludzkie, nawet jeśli są akurat gadającym prosiakiem, czy innym antropomorfem. Wyjątkiem nie jest także Jade, czyli główna bohaterka – twarda, waleczna, opiekuńcza, a jednocześnie krucha, zmagająca się ze swą tajemniczą przeszłością. A żeby było jeszcze ciekawiej, styl narracji bezbłędnie stapia się ze zróżnicowaną rozgrywką, o czym często zapominają twórcy gier, w których fabuła sobie jest, a wszystko co robi gracz niespecjalnie się z nią łączy.

08 Portal

Tendencyjnie? Może. Tym niemniej, nie można nie wyróżnić Valve za upchnięcie fabuły do gry logicznej o przerzucaniu skrzynek i przekierowywaniu wiązek laserów. I to jakiej fabuły! Podawana subtelnie, nigdy niewciskająca się pomiędzy gracza a kolejną zagadkę, potrafi jednocześnie zauroczyć, rozbawić i poruszyć. Oczywiście niemal cała zasługa w tym kontekście przypada GlaDOS – jednej z najbardziej charakternych, niezapomnianych postaci w historii gier. Gdyby wyciąć ją z gry, fabuła Portala przestałaby istnieć. O czym zresztą bardzo łatwo można się przekonać – wystarczy zagrać z wyłączonym dźwiękiem. Ale najważniejsze, że działa, i to jeszcze jak! Od razu wyjaśniam, że historia opowiedziana w drugiej części jest równie dobra, a może i lepsza, ale naturalnie pozbawiona świeżości swej poprzedniczki. Dlatego właśnie należy docenić mieszankę geniuszu i szaleństwa, jaką zabłysnęli tu podwładni Gabe'a Newella.

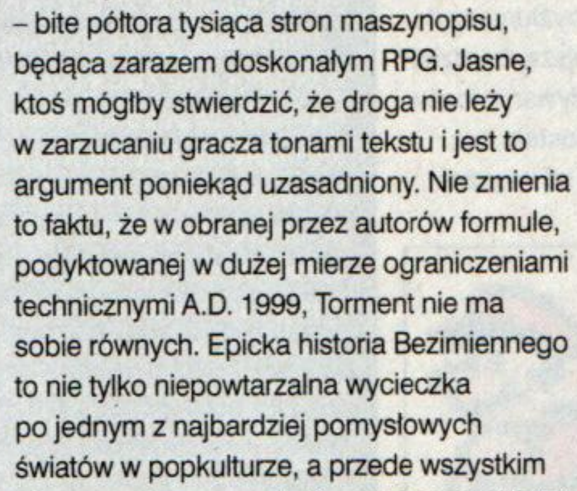
07 Final Fantasy VI

Wiem co sobie myślicie – obowiązkowym jRPGiem na liście autor cwanie usiłuje uniknąć wytarzania w smole i w pierzu chocobosa przez wściekły fandom. Nie do końca. O ile – nie ukrywam – zainteresowanie gatunkiem straciłem mniej więcej w momencie, gdy reszta świata je odnalazła, czyli w okolicach premiery FFVII, wypada docenić ciekawą historię tam, gdzie została opowiedziana. A ponieważ za takową trzeba uznać fabułę szóstej części FF, no to macie. Zanim Square rzucili się w odmęty trójwymiarowej grafiki i płaczliwych bishonenów, tworzyli gry mniej rozbuchane, ale wcale nie gorsze. Wprost przeciwnie, nie mogąc zaświecić graczom przed oczami pięciominutową animacją summona, Kwadratowi skupiali się na takich pierdołach jak bohaterowie z osobowościami i sensownie rozwijające się intrygi. Każdy z towarzyszy w FFVI ma swoją, rozbudowaną i nierzadko tragiczną, przeszłość, a także własny, unikalny charakter. No i Kefka – bez wątpienia jeden z ciekawszych szwarccharakterów w historii gier. Możecie myśleć o nim jako o Jokerze (w wersji Nolana) świata FF – całkowicie szajbnięty, nieprzewidywalny i bezwzględny. A nic tak nie podbija zaangażowania w fabułę, jak barwny i autentycznie groźny zły pan.



06 Star Wars: Knights of the Old Republic

BioWare zasłużenie dorobiło się reputacji studia, które przykłada olbrzymią wagę do warstwy fabularnej ich gier. A Rycerze Starej Republiki to kanadyjskie studio w szczytowej formie – trudno wyobrazić sobie barwniejsze wykorzystanie licencji Gwiezdnych Wojen. Z jednej strony, są tu wszystkie klisze, których oczekiwaliby fani (zarówno SW, jak i RPG), z drugiej jednak – fabuła i dialogi zostały pociągnięte z takim kunsztem i werwą, że przy okazji dostaliśmy jedną z najlepszych opowieści w historii gier. Mniejsza już nawet o sławetny zwrot akcji, którego – w przeciwieństwie do większości prób zaskakiwania graczy – naprawdę trudno było się spodziewać i który zmuszał grającego do niebagatelnych przemyśleń. Nie mniej ważne są postacie – oklaski należą się choćby za samego psychopatycznego droida HK-47, a pozostali też nie mają się czego wstydzić. Krótko mówiąc, KotOR był grą, która ostatecznie ukształtowała i zarazem przypieczętowała dzisiejszy status BioWare jako speców od gier fabularnych i wielu do dziś uważa ją za ich najwybitniejsze dzieło. Niemałe osiągnięcie.



03 Planescape: Torment

Trzecią pozycję na liście dedykuję niedowiarkom, którzy uważają, że żadna gra nie jest w stanie przedstawić historii przebijającej złożonością i dojrzałością większość książek. No to proszę, oto interaktywna powieść i to niezgorsza cegła – bite półtora tysiąca stron maszynopisu, będąca zarazem doskonałym RPG. Jasne, ktoś mógłby stwierdzić, że droga nie leży w zarzucaniu gracza tonami tekstu i jest to argument poniekąd uzasadniony. Nie zmienia to faktu, że w obranej przez autorów formule, podyktowanej w dużej mierze ograniczeniami technicznymi A.D. 1999, Torment nie ma sobie równych. Epicka historia Bezimiennego to nie tylko niepowtarzalna wycieczka po jednym z najbardziej pomysłowych światów w popkulturze, a przede wszystkim niezapomniana opowieść o utraconej miłości, winie i odkupieniu. Czasem śmieszna, czasem smutna, innymi razy przerażająca, zawsze fascynująca. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że gra doczekała się jednej z najlepszych polskich wersji wszechczasów – jako jedna z niewielu broniących się lepiej niż oryginał. Każdy, kto miał okazję zatopić się w tej niezwykłej fabule, nigdy nie zapomni znamiennych słów: „Cóż może zmienić naturę człowieka?”.

02 Grim Fandango

Chcecie wiedzieć jak Tim Schafer dorobił się reputacji mistrza od niezwykłych, inteligentnych i zabawnych gier? Jasne, Monkey Island zrobiło swoje, ale to stare dzieje. Większość ludzi kojarzy (nawet jeśli sami nie grali) Psychonauts, ale co Tim porabiał w ciągu dzielących powyższe tytuły czternastu lat? Jak to co – Grim Fandango! Już samo założenie fabularne, osadzające grę w świecie zmarłych, zainspirowanym meksykańskim Dia de los Muertos, na kilometr wali specyficznym geniuszem Schafera, ale to byłoby jeszcze nic, gdyby nie odpowiednie rozwinięcie i realizacja. Dlatego też unikalny wygląd i klimat Grim Fandango stanowią zaledwie punkt wyjściowy do tego, co najważniejsze – opowiedzenia wciągającej historii. Dojrzałej, wzruszającej, rozbudowanej, wielowątkowej. To prawie jak Casablanca ze szkieletami w rolach głównych, ale zarazem dużo więcej. Kiedy ukazała się w 1998 roku, nie odniosła sukcesu kasowego, co z jednej strony jest dołujące, a z drugiej zrozumiałe, bo o ile fabularnie zdecydowanie wyprzedzała swoje czasy, o tyle pod względem rozgrywki była twardo zakorzeniona w umierającym wówczas gatunku klasycznych przygodówek.

05 Bioshock

Świetny dowód, że nawet grę akcji z niemym bohaterem da się wykorzystać jako nośnik mądrej i fascynującej opowieści. Co prawda większość elementów fabularnych ukryto tu w postaci znajdywanych nagrań i elementów wystroju otoczenia – dialogi sensu stricte należą do rzadkości, choć wypada przyznać, że kiedy już się pojawiają, to są naprawdę doskonałe. Nie mam tu na myśli tylko słynnego „Would you kindly?”, ale ogół tego jak autorzy budują całą, całkiem wszak skomplikowaną historię posługując się niemal wyłącznie środkami typowymi dla gier. Nie ma tu morza tekstu, ani godzin rozmów, jest tylko nasz awatar i zwiedzany przez niego podwodny świat. Przy odrobinie złych chęci można przebiec przez Rapture jak Terminator, mając tło fabularne w głębokim poważaniu, ale wystarczy zatrzymać się, posłuchać, pomyśleć, by odkryć jedną z najlepszych historii w grach.

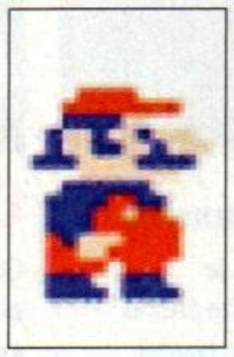
04 Fallout 2

Wielu z Was pomyśli zapewne, że w tym miejscu przemawia przeze mnie postapokaliptyczny fanboj. Nie przeczę, kocham Fallouta, ale fakt ów nie znaczy, że druga część gry nie zasługuje na tę wysoką pozycję na liście. Powód? Jedno słowo – dialogi. Po dziś dzień tak żywo napisane, dojrzałe i pamiętne dialogi są rzadkością. W 1998 roku był to absolutny ewenement. To była bodaj pierwsza gra, w której „dojrzałość” nie oznaczała tylko natłoku przemocy i wulgaryzmów, choć i tych nie brakowało, tylko podjęcie poważnej tematyki i przedstawienie jej w poważny, ale nie drętwy czy napuszony sposób (czarnego humoru tu masa). Jasne, główny wątek F2 stanowił właściwie powtórkę z „jedynki”, ale większy świat i rozbudowanie misji pobocznych pozwoliło autorom naprawdę tchnąć życie w otoczkę fabularną gry.

01 Silent Hill 2

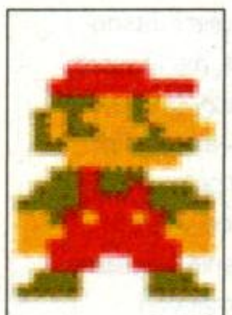
Marzeniem każdego, kto para się tworzeniem historii – obojętnie czy na potrzeby gier, filmu, czy niedzielnego kółka teatralnego, jest wywołać jak najsilniejszą reakcję u odbiorcy. Jeśli publiczność śmieje się, płacze, obgryza z nerwów paznokcie, albo wręcz zakrywa oczy i ucieka, przewracając się po drodze o meble… wszystko to stanowi dla autora powód do dumy i radości. Biorąc powyższe pod uwagę, ojcowie drugiej części Silent Hill powinni od nadmiaru szczęścia zwyczajnie wykorkować. Dzieła oddziałujące na odbiorcę w tak intensywny, niemal fizjonomiczny sposób stanowią rzadkość w jakimkolwiek medium, co dopiero w tak młodym i (nie bójmy się tego słowa) niedojrzałym jak gry video. Strach, smutek i beznadzieja bijące z historii Jamesa Sunderlanda do dziś nie znalazły sobie godnego następcy, czy chociażby naśladowcy. Żeby było jasne, to nie jest historia prosta w odbiorze i nie każdy musiał się w SH2 z miejsca zakochać. Nie brakowało tu dłużyzn, momentów, w których praktycznie nic się nie działo, mających jednak na celu odpowiednie zbudowanie atmosfery – tak, żeby nieuchronnie nadchodzące pier… eee… dyknięcie naprawdę powaliło graczy na kolana. Nie jest to też fabuła, która wszystkie wyjaśnienia podaje na tacy. Wprost przeciwnie, wielu fanów do dziś spiera się na temat znaczenia tej czy innej sceny, przesłania ukrytego w elemencie scenografii czy wyglądzie napotkanego potwora. Znacie inny tytuł, który może pochwalić się czymś podobnym?

LATKA LECA
EWOLUCJA KULTOWYCH POSTACI
MARIO



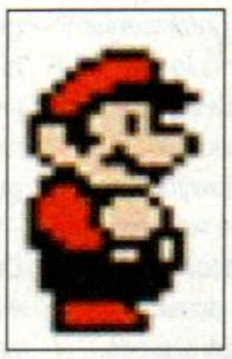
1981 – Donkey Kong

Dobra, wiem, to jeszcze nie Mario, tylko Jumpman. Wystarczy jednak rzucić oko na te wąsiska, czapkę i czerwone portki, żeby nie mieć wątpliwości, że ten zbitek pikseli to właśnie hydraulik, którego wkrótce poznamy i pokochamy.



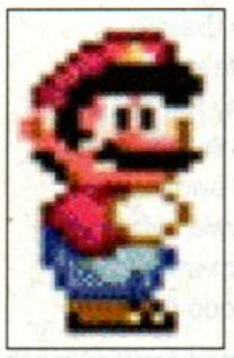
1985 – Super Mario Bros

Marian chyba już wiedział, że platformówka z jego udziałem stanie się (nomen omen) superprzebojem. To by tłumaczyło szałową opaleniznę i smuklejszą, bardziej atletyczną sylwetkę. Nawet dywan włosów jakby krótszy, jedyne co pozostało bez zmian, to wąsiska. No, ale te są wieczne.



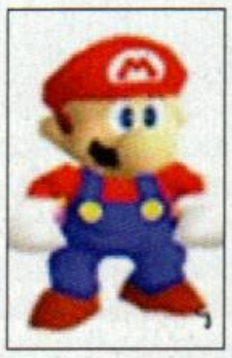
1988 – Super Mario Bros. 3

Pomińmy dyskusyjną „dwójkę" i przeskoczmy od razu do przegenialnej trzeciej części przygód braci. Różnicę widać gołym okiem – Mario wyraźnie zyskał pikseli i nabrał nieco bardziej naturalnych kolorków. Przy okazji zaokrąglił się nieco, ale w samej grze spadku formy nie odnotowano.



1990 – Super Mario World

A cóż to? Czyżby przesiadając się z ośmiu na szesnaście bitów Marian zachorował na wodogłowie? A może to świnka, bo cały jakiś taki spuchnięty i czerwonawy. To tylko pokazuje, jaki z niego profesjonalista – nawet złożony chorobą dał z siebie wszystko w tym klasyku na SNESa.



1996 – Super Mario 64

Czy to sterta cegieł? Papierowa wycinanka? Nie, to Mario w 3D! Wbrew pozorom, nawet kanciastość i brak tekstur nie odebrały Marianowi jego charakterystycznego uroku. Patrzcie tylko na to rozbrajające spojrzenie. A do tego postawny się chłopina zrobił, tymi piąchami powaliłby woła. Nic dziwnego, że w samej grze szpanował zestawem całkiem nowych ruchów i akrobacji.

2002 – Super Mario Sunshine

Jak powiedziałby Mariusz P. „postęp widać gołym okiem". Po tych kilku latach rozwoju grafiki, Mario ponownie zrobił się okrąglutki i może nieco zbyt „słodziutki". Żeby jednak dowieść, że wciąż twardy z niego zawodnik, tym razem targa na plecach pokaźną armatę. Co prawda wodną, ale mimo wszystko… No i w końcu wąs to już nie tylko bura krecha pod nosem.

2007 – Super Mario Galaxy

Ostatni wizerunek przyjęty przez hydraulika można uznać albo za kompletną „disneizację" postaci, albo ostatnią fazę jej naturalnego rozwoju. Fakt pozostaje faktem – jeszcze nigdy Mario nie był tak ładny, gładki i lśniący jak tu. Błękitne oczy, roześmiana japa, błyszczące od brylantyny wąsiska… Współczesny Marian zdaje się mówić: „jestem królem świata i mi z tym dobrze". Pewnie dlatego pozbył się działka – najsłynniejszy bohater w historii gier zwyczajnie nie potrzebuje takich gadżetów. Co innego jego braciszek, ale to już inna historia...

PIWNICA KROOGERA

Michał „Krooger" Cichy

Krooger już od ponad roku służy Ciemnej Stronie Mocy i jest wydawcą gier video w firmie Galapagos Interactive. Jego opinie są opiniami wyłącznie prywatnymi, a prywatnie jest wyznawcą prasy drukowanej, z którą z niewielkimi przerwami związany był od 1997 roku. Podczas kryzysu wieku średniego stwierdził, że z dziennikarstwa ciężko jest wyżyć, więc po sprzedaży duszy korporacji próbuje odkupić winy pisząc do NEO+. Książki jeszcze nie pisze, a to dlatego, że dopiero trzy lata temu wiedza o przeszłości gier została upubliczniona. Do dziś pojawiają się nowe materiały o starych grach!

Ostatnio jakoś mocno naszło mnie na „pierdółki". Dawno nie grałem w dużą grę. Taką, którą bym odpalił i skończył. Jakoś ostatnio nie mogę przeznaczyć dłuższej chwili na granie, co z jednej strony przeraża mnie, a z drugiej strony nakłoniło do przejrzenia listy pierdółek, które nabyłem w przypływie mojej growej kleptomanii, nakłaniającej mnie do posiadania wszystkich fajnych gier. Wszystkich. Takich, w które nie zagram przez dłuższy czas, a nawet takich, w które pewnie nie zagram nigdy. Choć sam sobie tłumaczę, że oczywiście zagram.

Pamiętam, że nie dawniej niż rok temu, w promocji na XBLA była Castlevania: Harmony of Despair. Wstyd się przyznać, ale nigdy nie grałem w klasyczną Castlevanię, a że była to wersja HD specjalnie przeznaczona na Xboxa, postanowiłem spróbować. Gra oczywiście trafiła na cyfrową kupkę wstydu i swoje przeleżała – wpadłem na nią całkiem niedawno. Kiedy ją odpaliłem... zbaraniałem. Najpierw musiałem przybliżyć sobie widok, bo widziałem całą planszę, czyli wszystkie komnaty i nawet 50 cali okazało się za małe, żeby to ogarnąć. Właściwie nie wiem, co napisać, żebym nie wyszedł na lamera. Gra wyleciała z dysku po godzinie. Spodziewałem się czegoś kompletnie innego. Spodziewałem się platformówki – trochę skakania, trochę łażenia, trochę zabijania, a na końcu boss. Ja tej gry chyba po prostu nie rozumiem. W sensie tego klimatu, mechaniki i kultu. Pamiętam wersje na PlayStation2, które były „w 3D" i to właściwie ich wina. Odpalając wersję z XBLA chciałem to samo, tyle że w dwóch wymiarach. Są dwa rodzaje japońskich gier – te które rozumiem i ubóstwiam oraz te, które swoją mechaniką kompletnie mnie od siebie odpychają. No cóż, wydanych punktów nikt mi nie zwróci, ale może kiedyś spróbuje się przekonać. Na razie nie mam na to czasu ;)

Jakiś czas temu przyszła pora na The Dishwasher: Dead Samurai. Pamiętam, że było to jedno z pierwszych dem Arcade, które odpaliłem na swoim X360. Te kilka lat temu, jak dobrze sięgam pamięcią, gra zrobiła na mnie duże wrażenie. Zupełnie znienacka parę miesięcy temu została przeceniona. Nie przepuszczam takiej okazji. Odpaliłem i po godzinie zacząłem zastanawiać się co znowu zrobiłem nie tak? Pograłem, zginąłem, new game, siekam, ginę. I tak mniej więcej kilka razy. Zawsze w tym samym pokoju przepełnionym przeciwnikami. Pomimo tego, że „Pomywacz" sprawnie operuje ostrzem, jakoś cholernie mi nie szło i nic nie trzymało mnie przy padzie. Gra wyleciała z dysku. Jakoś nie miała tego uroku sprzed lat. Dobrze, że nie rozpędziłem się i nie kupiłem w komplecie z drugą częścią.

Te przykłady dobitnie pokazują, że miałem chrapkę na porządną siekankę i skakanie po platformach. I oto pojawił się on. W zakładce Deal of The Week pojawił się Shank! Shank jest kwintesencją tego, czego od jakiegoś czasu szukałem. Może sprawiać wrażenie momentami trudnego, ale na pewno nie jest skomplikowany. Im dalej w las tym lepsze pukawki, więcej możliwości i większa rzeźnia. Po poznaniu sposobów na rozwałkę bossów mógłbym grę spokojnie przejść jeszcze raz, a na to chęć przychodzi mi bardzo rzadko. Trzy godziny i niecały kwadrans od wybrania „New Game" było po Shanku. To był jak seans filmowy duetu Rodriguez-Tarantino. Muzyka, krew, rozwałka, fabuła. Genialna prostota. Takie gry lubię. Krótkie, szybkie i dające ogromnego kopa adrenaliny. Naprawdę, lubię kończyć gry w trzy godziny. Mam ich tyle, że im krótsza gra, tym lepiej. Szybka i niespuszczająca z tonu gra powinna trwać od czterech do pięciu godzin. Coś dłuższego ze skomplikowaną fabułą mogę ograć w dziesięć godzin. Coś powyżej tego? No cóż. Calakowanie pierwszego Just Cause nie było łatwe. Nie pamiętam ile miałem tam nabitych godzin – nie mam jak sprawdzić, ale z tego co pamiętam to coś około 36 albo nawet więcej! Przyjemna gierka, jak się już ją skończy.

Wracając do pierdółek. Słyszeliście o Hydrophobii? Pewnie nie. I słusznie, bo niczego dobrego swego czasu o niej nie można było powiedzieć. Do czasu dużego update'a, który zmienił grę nie do poznania. Wtedy też znalazła się w promocji. Kupiłem, zagrałem. Kolejna krótka i pełna pozytywnych emocji gra. Nie podobała mi się fabuła, bo była strasznie naciągana, a akcent gościa, z którym komunikuje się główna bohaterka wyjątkowo mnie irytował. Sama rozgrywka była z kolei całkiem sycąca. Fizyka wody bardzo mi się podobała. Brocząc w wodzie po pas rzeczywiście dało się odczuć, że fale to nie tylko efekt graficzny, a zrzut hektolitrów wody na przeciwnika, to całkiem skuteczny sposób na utopienie go. Trzy wieczory w środku tygodnia i już mogłem zobaczyć napisy końcowe. Niezła gra, ale przy kontynuacji zalecam nieco urozmaicić miejscówki i wzbogacić historię. Kontynuacja powinna się pojawić, bo za takie absolutnie nic niemówiące zakończenie ktoś powinien dostać mocno w łeb. Wiem, że wersja Prophecy jest pod tym względem nieco zmodyfikowana, ale póki co dostępna jest wyłącznie na Steamie.

Skoro jesteśmy przy temacie wody, to na pewno każdy z Was grał kiedyś w Hydro Thunder – czy to na PSX, DC czy Nintendo 64. Hydro Thunder w wersji Hurricane dostępny jest od dłuższego czasu na XBLA i powiem szczerze, że kopie dupę. Szybko, płynnie, w starym stylu i w HD. Niby zwykłe wyścigi, ale takie na wodzie i w takim stylu zdarzają się obecnie bardzo rzadko albo w ogóle się nie zdarzają. Polecam do odstresowania się, a i achievementy wskakują szybko, choć calaka jest ekstremalnie trudno zrobić.

I na koniec cukierek. Planet Minigolf. W założeniu kupiłem to, żeby popykać na Move, ale skończyło się na tym, że Move leży w szufladzie, a ja leżę na kanapie i gram w golfa. Nie wiem co jest takiego w minigolfie, że wciąga, ale przeszedłem całość, podrapałem się w głowę, dobiłem jedno trofeum za ocenienie stu dołków online i na końcu kupiłem dodatek za całe siedem zeta! A wszyscy wiedzą, że kupowanie dodatków w pełnej cenie to nie w moim stylu. No cóż. Dodatek przeszedłem za jednym zamachem następnego dnia i grę skasowałem z dysku. Skasowałem, bo odpuściłem Wacky Courses – to było ponad moje siły. Trudno, nie będzie 100%, ale przynajmniej nie wyląduję w wariatkowie.

To nie koniec poszukiwań wciągających pierdółek dystrybucji cyfrowej, więc za miesiąc wracam do tematu, bo troszkę się wkręciłem i od razu ostrzegam – o graniu na ajfonie czy innych tabletach nie będzie ani słowa. Ja piszę o grach, a nie „aplikacjach rozrywkowych".

Po kilku dniach przeglądając internet, natrafiłem na nieco informacji o Dishwasherze, obejrzałem kilka filmików, poczytałem opinię, sprawdziłem achievementy... Ta gra chyba jednak zasługuje na drugą szansę :-]

MARTWE PIKSELE

Konsolowe MMO jeszcze kilka lat temu było konceptem równie nietypowym jak pecetowe mordobicie. Pomijając jaskółki w rodzaju Phantasy Star Online czy FFXI, gatunek nigdy nie przebił się masowo na konsole, i nawet dziś – mimo dynamicznego rozwoju usług sieciowych – stanowi na nich rzadkość. Ostatnio posiadacze PS3 mogą uganiać się razem w DC Universe Online, natomiast przeszła im koło nosa okazja do wspólnego wcielenia się w asów wywiadu, a wszystko przez cięcia kosztów i wymuszone przez nie zamknięcie osadzonego w Seattle studia Sony Online Entertainment. Wraz z oddziałem firmy zmarło się bowiem bardzo ciekawemu projektowi, noszącemu tytuł The Agency.

Jak już wspomniałem, Agencja przynależeć miała do gatunku MMO, ale wyróżniać się dość nietypową jak na ten typ gier rozgrywką. Już pierwszy rzut oka na screeny pozwalał zorientować się, że autorzy mierzyli w nieco luźniejszy, dowcipny klimat – mocno nawiązujący do wczesnych Bondów, Mission Impossible czy nawet Aniołków Charliego. Wiecie, twardzi panowie w drogich garniturach, piękne kobiety, wymyślne gadżety, lasery ukryte w zegarkach i obowiązkowi źli panowie z kotem na kolanach. Na początku zabawy gracz musiałby przystąpić do jednej z dwóch agencji wywiadowczych – U.N.I.T.E. (eleganci wyposażeni w najnowocześniejszy sprzęt) lub ParaGON (twardzi najemnicy polegający na prostych i sprawdzonych metodach). Miał to być jedyny wybór rzutujący na całą resztę gry – co prawda grający wybierałby także specjalizację (assault, stealth itd.), ale jego postać mogłaby w dowolnym punkcie gry przekwalifikować się, dzięki czemu nie trzeba byłoby kilkukrotnie rozpoczynać zabawy od nowa w celu zapoznania się z całym bogactwem inwentarza. Kolejna niespodzianka czekać miała po stworzeniu bohatera – w przeciwieństwie do większości przedstawicieli gatunku, postać nie trafiała do olbrzymiego, otwartego świata, tylko do huba, w którym można by spoufalać się z innymi graczami, zwerbować ich do swojej gild… znaczy się, siatki szpiegowskiej, zakupić odpowiednie wyposażenie i podjąć się wykonania misji. Te ostatnie rozgrywałyby się w specjalnie spreparowanych lokacjach, rozrzuconych po całym świecie i cechowały zróżnicowanym charakterem. Ataki na placówkę konkurencyjnej agencji, patrole, przechwytywanie i dostarczanie przesyłek, ciche zabójstwa itp. Wszystko żywcem wyrwane z klasyków espionażu, z agentem 007 na czele. Dla rozluźnienia, autorzy zamierzali dorzucić także lokacje przeznaczone do frywolnej rozwałki dla maksymalnie 32 graczy, a także strzelnice i poligony pozwalające wypróbować nowy sprzęt. Walka miała przypominać tradycyjną strzelaninę, z możliwością przełączania się w dowolnym momencie pomiędzy perspektywami FPP i TPP. Co ciekawe, pomimo luźnego klimatu i lekko karykaturalnego wyglądu gry, samo strzelanie miało zachowywać pozory realizmu. Bezpośredni headshot kończyłby zabawę jednym strzałem, niezależnie czy dumny posiadacz kuli w makówce byłby na pierwszym czy pięćdziesiątym poziomie doświadczenia. A skoro już o tym mowa, nasz agent oczywiście rozwijałby się przez cały czas, zdobywając kolejne zdolności i elementy ekwipunku. Do tego wszystkiego dodajmy jeszcze urozmaicenia w rodzaju minigierek (np. otwieranie zamków), pojazdów (czym jest szpieg bez swojego Aston Martina?), czy hazardu (Casino Royale się kłania). Summa summarum – niezły natłok atrakcji.

Koniec końców, szykowała się kolejna udana gra w tym rzadkim na konsolach gatunku. Niestety, w pierwszym kwartale 2011 roku, SOE zostało zmuszone do zamknięcia kilku ze swoich oddziałów. Konkretnie, padło na Tucson, Denver i właśnie Seattle – autorów The Agency. Najwyraźniej projekt nie rokował na tyle dobrze, żeby przerzucać go pod opiekę innego studia. Szkoda, bo tym samym straciliśmy jedyną w swoim rodzaju okazję, by poczuć się jak superszpiedzy. No, przynajmniej do czasu aż Rockstar w końcu wyda zapowiadanego od dawna Agenta. Ale to już zupełnie inna historia. Tymczasem zaś, wygląda na to, że drzwi tej Agencji już na zawsze pozostaną zamknięte. RIP. ■

10 LAT MINĘŁO

11/2001 #37

Listopad 2001. Na okładce w zakapiorskich pozach ustawili się starzy znajomi wszystkich fanów mordobić – Astaroth i Mitsurugi. Zwłaszcza ten drugi zdaje się wyrazem twarzy mówić: „Otwórz i sprawdź 13 nowych shotów z Soul Calibur 2. Jeśli się odważysz!". I rzeczywiście, w środku czeka obszerna zapowiedź tej wyczekiwanej produkcji, jak się wkrótce miało okazać – ostatniej w nadchodzących latach naprawdę wielkiej odsłony serii. Poza tym w zapowiedziach króluje GameCube – nadchodząca może nie tak znowu wielkimi, ale głośnymi krokami konsolka Nintendo doczekała się aż sześciu stron. Z innych ciekawostek – Tokyo Game Show i pokazane na nim atrakcje, na czele z odświeżonym Resident Evil, drugim Silentem, trzecim Tony Hawkiem i czwartym Tekkenem. Poza tym jeszcze obowiązkowe Importy (m.in. Parappa the Rapper 2) i dajemy nura w recenzje.

Na pierwszy ogień bierzemy dział crapów, w którym trafiamy na kilka rozczulająco wręcz złych tytułów. Z tych ostatnich, jest „jedynkowe" M'n'M Shell Skocked (Marcellus: **„Szkoda mojego czasu na produkowanie tekstu, a waszego na czytanie. Zgroza"**), a także niewiele lepsze Spongebob Squarepants Supersponge (Grabarz: **„Ten dział jest bardzo cierpliwy, ale fakt, że stoją za nim recenzenci, którzy muszą w to wszystko grać jest niehumanitarny!"**) i Tiny Toons Adventures (ponownie Grab: **„Po co komu taki tytuł? Gdybym był koderem, wstydziłbym się dopisać coś takiego do swojego CV"**). Pośmiawszy się gromko, przemieszczamy się dalej, w stronę poważniejszych recenzji. Natrafiamy tam choćby na Airblade, lekko zapomnianą futurystyczną „dechę", której Gulash stawia zasłużoną ósemkę, komentując przy tym: **„Airblade wszystkich nas zachwyciło – gra jest po prostu prześliczna. Prawdziwa druga generacja na Playstation 2"**. Dalej czeka równie porządna konwersja pierwszego Half-Life'a na PS2 (Grab: **„To najlepsza jak dotąd strzelanka FPP na Playstation 2"**, a także kilka mniej głośnych, ale porządnych gier (m.in. X-Men Mutant Academy 2 i Syphon Filter 3). Prawdziwa bomba usadowiła się jednak w samym środku działu, a jest nią dwustronicowa recenzja ICO – klasyk Uedy, w który od miesiąca możecie zagrywać się w HD. Zachwycony Marcel pisał o niej w momencie premiery tak: **„Ta gra przenosi gracza w bajkowy, niesamowity świat i wymaga od niego wrażliwości, opiekuńczości i garści szarych komórek. Genialna"**. Tę recenzję możecie przeczytać na naszej stronie NEOgo.pl.

Dalej już względnie typowo, co nie znaczy, że nudno. Jest kącik Pocket, ponownie ograniczony do jednej strony z okazji niedawnej kioskowej premiery GameBoy Magazynu (palec pod budkę, kto pamięta). Następnie klasyczna dawka opisów, utrzymana w sportowych klimatach Arcadia i wieszczący nadciągający wysyp japońskich produkcji RPGamer. Po tym wszystkim solidny finiszer w postaci Gawęd Po Fai, poświęconych internetowym serwisom o grach. Bodaj najciekawiej robi się przy porównaniu tych zachodnich do rodzimych, kiedy to Chmielarz pisze, co następuje (pamiętajcie, wypowiedź dotyczy stanu sprzed dekady): **„W Polsce serwisy z newsami ze światka konsol i PC stoją na mniej więcej takim samym poziomie, jak poziom naszego parlamentu, a więc na niskim. Robione są przeważnie przez fanów, a jeśli już bierze się za to poważny biznes, to albo nie wie jak, albo ogranicza strony do sklepu wysyłkowego. (…) I teraz Was zaskoczę: otóż absolutnie NIC w tym dziwnego, to jest z-d-r-o-w-e. To te piękne, wypieszczone, naładowane strony zachodnie są chore! Dlaczego? Otóż dlatego, że każdy biznes otwierany jest po to, aby przynosił zyski. Tymczasem wszystkie strony zachodnie są na potwornym minusie i zaczynają padać jak muchy!"**. Jak to wygląda dziś? No cóż, nikomu w księgowość nie zaglądamy, ale skoro trwają, to zdaje się, że jednak zaczęło im się opłacać. Po tej lekcji historii jeszcze tylko FAQ, a w nim m.in. o światowym tournee Banana z Backstreet Boys oraz dlaczego Capcom to dziady i świnie. ■

SklepGekon.pl

WROCŁAW ul.Drobnera 36

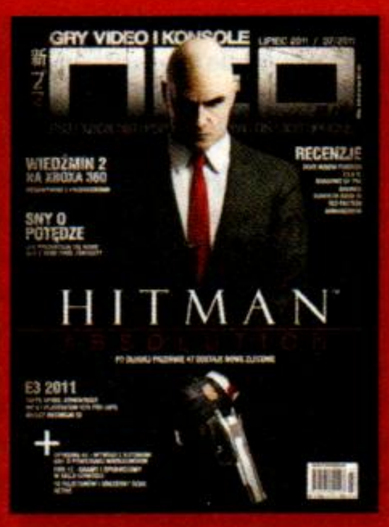
KRAKÓW ul.Wrocella 6

tel.WRO 713742617

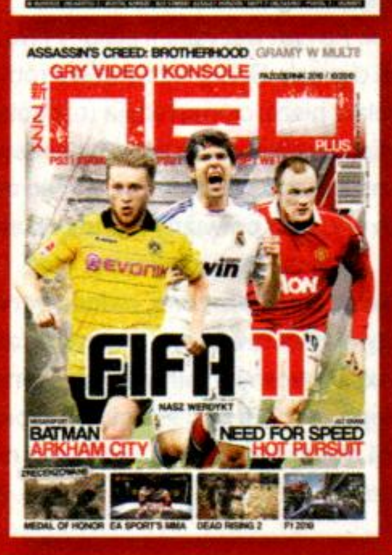
tel.KRK 784779518

- sprzedaż/wymiana gier
- regeneracja płyt
- serwis konsol

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS



GRY VIDEO | KONSOLE
新プラス NEO PLUS
PS3 | XBOX 360 | PS2 | iPHONE | NDS | Wii | PSP | 3DS



NIE OMINIESZ ŻADNEGO NUMERU!

Przy zamawianiu prenumeraty wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata NEO Plus na 12 miesięcy) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie

Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym

Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

* Preumerata poza granicami Polski: Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

F.A.Q. 3

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Ten miesiąc okazał się nieprzeciętnie chudy w kwestii Waszej aktywności korespondencyjnej. Pociesza mnie fakt, że to zapewne jesienny wysyp hitów odciągnął Was od klawiatur przed konsole. Problem w tym, że w najbliższym czasie liczba gorących nowości bynajmniej nie zmaleje, pozostaje mi więc nadzieja, że jakimś cudem oderwiecie się i dacie upust chęci podzielenia się z nami Waszymi opiniami i przemyśleniami. A teraz zapraszam do lektury wszystkich pięcioro z Was, którzy akurat nie grają. //DrMax

W POPRZEDNIM EPIZODZIE

WASZE OPINIE

Kazuo: Powoli brnę dalej w numer i coraz bardziej utwierdzam się w przekonaniu, że dobrze zrobiłem przenosząc się na ten magazyn. Wprawdzie widać, że niektóre teksty są ciut bez pomysłu i władowane jakby na siłę – vide felieton Kreczmara, który jest niczym innym jak festiwalem oczywistości, jednak to detal. Odkopałem kilka starych numerów N+ spod szafki i widzę, że wcale tak bardzo się nie zmieniliście przez te wszystkie lata. Dla mnie to spory plus.

MarBarRasta: Jestem po przeczytaniu recenzji Dark Souls. Gulash szacunek. Co mistrz to mistrz. Inni mogą się tylko od Ciebie uczyć. Dawno nie czytałem tak wyjątkowo napisanej recenzji. Dzięki.

I am error: Recenzje takie jak ta Dark Souls czyta się z zapartym tchem. Gulash jak mało kto potrafi przelać swój entuzjazm na papier.

DDM: No nie liczyłem na Dark Souls na okładce, a tu znowu te cholerne shootery… Ale numer must have. Recenzje, na które liczyłem. Piona za recki!

P-chan: Przestraszyłem się, że znowu uraczycie nas okładką z FIFY. Całe szczęście, odetchnąłem z ulgą. Kiedy dacie w retro 10 największych pomyłek Sony?

GrzesiekMB: No cóż, nie będę oryginalny. Jeden z najsytszych numerów, dodatkowo łechtający mnie okładką BF3. Propsy za oceny, szczególnie Dark Souls. Nie kumam tylko, jak taka gra mogła dostać raptem dwie strony na reckę? Summa summarum: N+ jeszcze nigdy było w tak dobrej kondycji.

Enoce: Fajnie o dźwiękowcach, bez nich nie byłoby klimatu w grach, czyli nie tylko samą grafiką gry stoją. Ilość recek ogólnie niesamowita. Fajny patent z reckami „online, multiplayer". Mam nadzieję, że będzie to stały dział.

Tsubasa 25: Trochę za nisko z tą oceną dla Resident Evil. 9 grywalność, a ocena 6.9? Nie wiem jak z wersją pal, mam japońskie Biohazard RS i grafika tylko w początkowych rozdziałach wymiata, ale na pewno gra za całokształt zasługuje na 8.

TEXZ: Co mnie bardzo mile zaskoczyło to wywiad z dyrektorem generalnym Cenegi. Daje pogląd na obecną sytuację branży w Polsce i na przyszłe ruchy dystrybutora. Podoba mi się takie granie w otwarte karty ze strony Cenegi.

Gdzie demon nie może...

Witam ponownie. To znowu ja, ta co Was nie czyta.

Witam serdecznie i gratuluję nieowijania w bawełnę. Komuż od razu nie skoczyłaby motywacja do opublikowania listu po tak szczerym wstępie?

Mój mąż jakiś czas temu opowiadał mi o grze Demon's Souls. Podobno najtrudniejsza gra na PS3. Ostatnio trochę się rozleniwiłam tymi grami, gdzie za obejrzenie filmiku dostaje się trofeum, ale chciałam spróbować. Namawiałam go, żeby sobie kupił i pograł trochę. Wybrał rycerza, ja wolę maga, ale to nie szkodzi. Mnie wystarczy poznanie taktyki wroga. No to zobaczmy.

Mielu: Jestem właśnie świeżo po ukończeniu Dark Souls i oczywiście zacząłem New Game+, a nawet planuję zrobić platynę (nie zrobiłem tego w żadnej grze, bo nie rozumiem fenomenu i wcale mnie to nie bawi). Zachorowałem na „soulsy", a przejawia się to również tym, że wkręcam się w każdą historię innych grających. Stąd bardzo ucieszył mnie ten list.

Ten jest wrażliwy na ogień. Okeeej... Ten najpierw uderza z wyskoku, potem macha bez sensu mieczem, a potem można go bić. Zakodowane. Gorzej z tym z niebieskimi oczami. Jedno uderzenie i mój mag padnie, a on przecież jeszcze się leczy skubaniec. Lepiej się do niego nie zbliżać. No to już zdobyłam informacje. Myślę, że mogę spróbować.

Mielu: Siłą rzeczy, każdy kto wciągnie się w „soulsy", uczy się ich na pamięć. Inaczej po prostu się nie da. I niech mnie ściśnie – nagle okazało się, że to może być fajne!

Dziwne. Mag ma tyle samo życia i many co rycerz... No dobra wszyscy zaczynają tak samo. Hmmm... no niezupełnie... ja nie mam zbroi... no dobra, czym trudniej tym lepiej. Rzuciłam trzy czary i skończyła mi się mana... WTF? Co to za mag, który wali mieczem?? No nic. Może później będzie lepiej. Może chociaż jakieś fiolki będą często wypadać. Biegnę zniechęcona, kilka razy padłam, nawet drugich wrót nie otworzyłam. Przyznaję z żalem, że się poddałam. Ale tylko na parę godzin.
Później mąż znowu sobie pograł, przyjrzałam się ile on many zużywa i zobaczyłam, że on ma tyle samo many, a starcza mu na 10 czarów. Aż musiałam to sprawdzić, zabrałam mu pada, weszłam na swoje konto i dla pewności jeszcze stworzyłam nową postać. No faktycznie mniej many się zużywa. No więc wracam do swojego maga. Stał się cud! Mana zużywa się tak samo jak u rycerza mojego męża. Czyżby błąd wkradł się wcześniej do gry?? Tak czy inaczej zniknął jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki.
A więc mój czarodziej jednak ma jakiś sens bytu. Nikt nie ma z nim (to znaczy z nią, bo to kobieta) szans.
Zaczęło się całkiem miło, zabiłam łucznika, spryciarz mnie zaskoczył, ale się nie dałam. Z nim było dwóch, ale biegnąc do mnie nie zauważyli wielkiej dziury. Wróciłam się do miejsca, gdzie czekało na mnie trzech przepychających się zombiaków. Szybko ich zabiłam. Później na schodach była przeszkoda. Beczka. Chciałam ją rozwalić, ale widzę, że zamachuje się na mnie coś, nie wiem co, bo ciemno. Dalej widzę rysy dwóch następnych. Jeden celuje czymś płonącym we mnie, więc odsuwam się od beczki, ten jakże niemądry zombi rzucił prosto w beczkę, która wybuchając zabiła wszystkich trzech muhahaha.

Mielu: Domyślam się, że ludzie, którzy nie grali myślą sobie właśnie „WTF?". Cóż, po prostu satysfakcja z pokonania przeciwników w tej „najtrudniejszej grze" jest ogromna. Aż chce się o tym powiedzieć całemu światu. I jest się dumnym jak paw.

Biegnę dalej, zrzuciłam dwa trupy, biegnę zobaczyć, co dla mnie mają. O! Zbroja! To znaczy coś, w czym wyglądam jak czarna wersja Wielkiego Ptaka z Ulicy Sezamkowej. Dalej był sprzedawca to jeszcze dokupiłam talerz na głowę. No ale wracając do gry, trafiłam na tego z niebieskimi oczami. Dwa strzały i padł. Czyżby? Jak to możliwe? Ja, lepsza od swojego męża, który urodził się z padem w ręce?? KOBIETA!?
To ma być najtrudniejsza gra, gdzie zombie popełniają samobójstwo, są podpowiedzi od innych graczy w postaci wiadomości lub krwi? Do tego ma się jedną szansę na odzyskanie straconych dusz, a przeciwnicy są tak łatwi, że padają po jednym czy dwóch strzałach? Muszę być naprawdę dobra! Dumna jak paw poszłam dalej.

Mielu: O właśnie tak.

Idę powoli, bo wiem, że w tym miejscu było ich więcej, ale czemu ich nie widzę? No tak, spadli mi na talerz. Trochę ich tu dużo. Do tego z halabardą... Cofam się, gdzieś za mną było przejście. Nie, to nie tu... spadłam prosto na rycerza z niebieskimi oczami... Chciałam tam wrócić, biegłam po trupach do celu, plątały mi się pod nogami, prawie się potknęłam, ale dziecko zaczęło mi płakać. Chyba usłyszała, że mnie zabili. Oddałam pada w ręce męża i teraz uczę się mapy. Pozdrawiam,
Kahlan

Heh, dzięki za fachową relację z placu boju. Jeśli ktoś jeszcze miał jakiekolwiek wątpliwości co do umiejętności płci pięknej, to powyższy list powinien ostatecznie je rozwiać. Życzę zatem Twojej magiczce owocnej kariery i zachęcam do zainteresowania się Dark Souls.

Mielu: A ja wszystkich siedzących na „fejsie" zapraszam tu [http://tinyurl.com/dksfb] – gadamy o Dark Souls, chwalimy się, a przede wszystkim pomagamy sobie. No i do stosownego tematu na naszym forum.

Wspominki, używki i samce alfa

Cześć! Stało się. Nie dalej jak kilka dni wstecz skończyłem dokładnie 25 lat. Niby niedużo patrząc na moich dziadków, ale jednak liczba, która skłania do refleksji. Jako, że słowa te kieruję do Was, są to wspominki związane z grami. Ogólnie.

No i fajno. Ogólnie.

Patrzę na to wszystko i nadziwić się nie mogę, że wielokrotny triumfator nad Diablo, powsinoga, która zna każdy piksel

KONTAKT

BĄDŹMY W KONTAKCIE

- **E-MAIL**
  pod adresem: faq@neo-plus.pl
- **SMS**
  nr telefonu: 519 892 608
- **FORUM**
  http://forum.neogo.pl
- **WWW i KOMENTARZE**
  http://www.neogo.pl
- **FACEBOOK**
  użytkownik: neogopl
- **BLIP**
  śledź nas na blip.pl/neoplus
- **YOUTUBE**
  kanał NEOGOpl

NEOgo.pl

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Grand Theft Auto V

Kolo71: Na takiego newsa właśnie czekałem! Chociaż z drugiej strony nie wiem czy nie za wcześnie, żeby się jarać. Rockstar od lat wydają jedną grę rocznie. W 2012 wyjdzie Max Payne 3, więc albo zmieniają politykę, co jest moim zdaniem mało prawdopodobne, albo to zapowiedź na 2013.

AKS-74u: E tam! Ważne, że jakiś filmik będzie! Byle bohaterem był jakiś niggus i nie w Liberty City, bo ssie.

Olek „Ciach" Kuś: W 2012 nie wyjdzie, bo muszą mieć coś, co to uciągnie, a podejrzewam, że ta generacja, to już nie bardzo. Chyba, że the great powrót of blaszak się szykuje?

Dan: Miejmy nadzieję, że bohaterem gry będzie Polak i będzie możliwość włamania się do domu Madonny i tarzania się w jej ubraniach.

Temat: Tekstury w BF3 na X360

Makumator: Dobrze, że konkurencja twardziele dodaje w standardzie, więc tam nie ma takiego problemu. Trzeba przyznać, że padaka jest ponadprzeciętna.

Łukasz Michalski: Niezła wtopa. Jak kupowałem iXa, to myślałem, że te 20GB na dłuuugo mi wystarczy, a potem doszły instalacje, kupa DLC i jest problem. A teraz jeszcze grafa – masakra jakaś, dobrze że chociaż PS3 da radę.

kylu513: To raczej DICE dało plamę, a nie MS. Bez instalki gra wygląda gorzej niż BF2. Jakim cudem? To jakaś partanina. Z drugiej strony, naprawdę ludzie nie mają dysków? Ja mam arcade, ale dysk 20GB dokupiłem za jakieś grosze dość szybko.

Temat: Ezio morduje w Soul Calibur V

Szuwar: Wydaje mi się, że będzie dobrze trafiony, tak jak Yoshimitsu i Kratos. Szkoda, że tak mało jego ciosów pokazali.

Chiriann: W końcu jakaś gościnna postać, która nie jest totalnie od czapy. Zaczynam zastanawiać się nad kupnem tego Calibura, choć poprzedni totalnie mnie do tej serii zniechęcił, co jest o tyle przykre, że przy wcześniejszych częściach spędziłam setki godzin.

Temat: Devil May Cry HD Collection

Dariusz Ski: Akurat dla mnie RE 4 i DMC 1 i MGS 3 to trzy najlepsze gry świata do momentu, kiedy wyszło Gears Of War. RE4 HD pomykam cały czas na klocku i powiem tak – magia nadal działa, ale nie zmienia to faktu, że jest to skok na kasę i niezła fuszerka. Gra ma wciąż tę samą świetną grafikę, ale tylko podciągniętą do wyświetlania w HD, tekstury to nadal niska rozdziałka. Gdybym miał większy HD to brałbym DMC1 w ciemno.

Arcio_N: Od jakiegoś czasu liczyłem na to, że plotki o DMC HD Collection staną się prawdą. Tylko czy tam będzie DMC3 zamiast DMC3:SE?! Kilka miesięcy Capcom jeszcze ma, jednak nic uciąć sobie nie dam, że poprawnie podciągną grafę do HD.

Temat: Syndicate

Pankracy: Jest prostacko, banalnie, po linii i za rączkę. Save co 10 kroków, żeby się jakieś grające w to biedactwo nie zestresowało, jak coś nie wyjdzie. Minibudynek, proste korytarze, brak zniszczeń, nie czuć mocy broni. A pani na końcu to już bezczelny plagiat Deus Ex.

x_ray_PL: To plagiat pełną gębą. Widać, że gra była trzymana w protfelu projektów przez EA. Jak Edios z Deus Ex przetarł szlaki dla powrotu cyberpunku w grach po 8 latach nieobecności, to EA idzie za ciosem i szybciutko wyskakuje z Syndicate. Nie myślałem, że EA gra w takie proste chwyty.

Thompson51: Ja jestem zadowolony z pomysłu, aby nowy Syndicate był FPSem. Gorzej, że po pierwszym zwiastunie naprawdę napaliłem się na ten tytuł, zaś po pierwszym gameplayu czuję się rozczarowany. Wszystko jest strasznie prostackie i banalne.

Dołącz do dyskusji na www.neogo.pl

falloutowej mapy mówi: „Nie ogarniam". Dokładnie. Nie ogarniam. Zmieniło się wszystko przez tych kilkanaście lat jak jestem w temacie. Systemy, grafika, producenci, sterowanie. Wszystko. Kiedyś obcowanie z grami wymagało tajemnej wiedzy. C64 i niezapomniane zerkanie zza winkla czy już można wejść do pokoju, DOS i poszukiwania pliku .exe. Heh, to były czasy. Niejednokrotnie samo odpalenie było grą. Kto kogo oszuka – sprzęt gracza czy na odwrót. Potem nastały piękne czasy, które dzięki wszelakim mniejszym i większym bóstwom rozwija się w naszym kraju. Gry zaczynają coraz częściej mówić mową, jaką Kochanowski pisał fraszki czy treny. Co prawda piraci nie przenieśli się na stałe do Somalii, ale jednak promyk nadziei jest. Możemy temu pomóc, trzeba tylko chcieć. Jednak to wspominki, a nie kazanie.

A już miałem paść krzyżem. Zaś co do wspominek z czasów kasety i kartridża łupanego, pięknie się je przeżywa dziś, z perspektywy dwudziestu lat, bo współcześni rozpieszczeni gracze zamiast mężnie wstrzymywać oddech i z zapałem godnym lepszej sprawy nurkować pod biurko ze śrubokrętem, ciapnęliby takie atrakcje w kąt.

Piraci zawsze mieli cenę jako główny atrybut. Dziwi mnie w tej chwili gadka, że ceny gier są coraz wyższe. Nikt z Was moi kochani nie zastanawiał się kiedykolwiek dlaczego za ten sam zielony banknot z przyjemną liczbą 100 nie jest w stanie kupić tyle samo w grudniu co w styczniu? Tak moje kochane dzieciaczki. Inflacja je zjadła. Kilka(naście) lat do tyłu 150 złotych za grę to było naprawdę dużo. Cena stoi w miejscu tak naprawdę, a powiedziałbym nawet, że spada.

Inflacja inflacją, podstawowy problem jest taki, że zarabiana przez nas kasa, mimo że większa niż w latach dziewięćdziesiątych, nigdy nie osiągnęła zachodniego poziomu (uśredniając, wiem, że niektórzy robią kokosy). Z tymi cenami gier zaś różnie bywa, wiele zależy od platformy – tytuły na PC z pewnością staniały, a na konsolach... No, częściowo – przynajmniej nie mamy już do czynienia z kuriozalnymi sytuacjami jak z N64 i buleniem za gry po 350zł. No, chyba że mówimy o wydaniach kolekcjonerskich, ale to już inna para kaloszy.

Online Pass nie popieram, ale się nie dziwię. Często gęsto rynek używanych gier jest porównywany z rynkiem wtórnym samochodów. Błąd! Producenci samochodów zarabiają na starociach. Części, serwis etc. Producenci gier nie mają jak serwisować gier. Powiecie, że DLC jest odpowiednikiem części. Ale gra zdycha po pewnym czasie, a koszta rosną.
Wraz z kosztami rośnie moje niezadowolenie. Dlaczego?

No właśnie, dlaczego? Pytam szczerze, naprawdę nie wiem czemu koszta miałyby rosnąć. No i – koszta czego? Utrzymania serwerów? Tak czy inaczej, skoro już o cenach i używanych grach – jedną rzeczą, którą mało kto zauważa jest fakt, iż wiele gier kosztujących w okolicach dwustu złotych reprezentuje zróżnicowany poziom i zróżnicowaną wartość dla gracza. Czy naprawdę jest się czemu dziwić, gdy ktoś kto wydał dwie stówy za grę i w ciągu kilku dni wycisnął z niej ostatnie soki, postanawia puścić swój egzemplarz w dalszy obieg? A przecież wszystko w rękach twórców gier – takie tytuły jak Red Dead Redemption, Arkham City, Dark Souls, czy wszelkie gry z rozbudowanym komponentem sieciowym, oferują potencjalnie długie miesiące rozrywki. To chyba najlepsze zabezpieczenie przed zalaniem rynku używanymi egzemplarzami. Niestety, łatwiej wprowadzać dyskusyjne ograniczenia, uderzające nie tylko w kupujących używki, ale też np. w klientów nieposiadających stałego łącza z netem.

Podział graczy hardcore vs. casual. Gram w GTA, GT5, CityVille i FarmVille. Rozdwojenie jaźni? Dr Dżekil i Mrs Hajd? Nie lepiej, jak już trzeba dzielić, to na graczy grających dla zabawy i na tych, którzy grają dla bycia samcem alfa etc.? Nie ogarniam. Zatem kończę, bo choćbym myślał wieki, nie obejmę rozumem tego, co podziało się przez tych kilkadziesiąt lat. Chciałem wspominkowo, ale wyszło jak zwykle. Pozdrawiam i Wasze zdrowie.
Śmietan

Wrogość, z jaką część graczy podchodzi do wynalazków w rodzaju FarmVille wynika raczej z obawy, że staną się one dominującym gatunkiem, odsyłając bardziej rozbudowane produkty do lamusa, jak – nie przymierzając – czajenie się przy magnetofonie do C64. Czy obawa ta jest słuszna? Śmiem wątpić, ale przekonamy się pewnie za pięć czy dziesięć lat. Abstrahując od faktu, że także owe „samce alfa" grają dla zabawy, tyle że dla nich te wszystkie casualowe wynalazki są po prostu mało zabawne. Pozdrawiam i życzę kolejnego udanego ćwierćwiecza z grami.

PS. Dziękuję Gulashowi i Martinezowi, że wychowali mnie jako gracza.

No widzisz, a powiadają, że nie doroliśmy do tolerancyjnej Europy, a tu proszę – wychowany przez dwóch chłopa.

Dożynanie używek – Epilog

Witam doktora Maxa i na dzień dobry chciałem podziękować za ciekawy tekst o edycjach kolekcjonerskich z czerwcowego numeru.

Dzięki, cała przyjemność po mojej stronie.

Przejdę teraz do rzeczy, a mianowicie gier z drugiego obiegu, które ostatnio są w NEOplusie popularnym tematem. Nie będę głęboko się rozwodził, czy zjawisko to jest dobre czy nie, ale chcę się z Wami podzielić moimi uwagami. Otóż nigdy w życiu nie sięgnąłem po używkę czy pirata, każda z moich gier to oryginał. Zarabiam na nie w wakacje, targając drzewo na budowie czy skubiąc jagódki w lesie. I jeśli

SMS express

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Witam!!! Mam pytanko. We wrześniu miała odbyć się premiera gry Ra.One: The Game na PS3 oraz PS2. Czy można liczyć na recenzję prawdopodobnie ostatniej gry na PS2? Z góry dzięki!!! Pozdrawiam, Ernest U.

Nie wiem jak z recenzją, bo zanosi się, że gra nie wszędzie się ukaże, a wersja na PS2 w ogóle ma mieć ograniczoną dostępność, ale postaramy się w ten czy inny sposób zająć tym ciekawym tematem.

Fax, draniu! Jeszcze 3 minuty temu byłam w stanie odłożyć kupno Deus Ex na dogodniejszy finansowo moment. Teraz, po przeczytaniu Twojej recki, chciałabym zacząć przygodę z panem Adamem choćby teraz. Dobra robota. Pozdrawiam, Wredna

A to wstręciuch. Pozwolę dołożyć od siebie porcję draństwa i równie mocno zachęcić do jak najszybszego przeżycia przygody z panem Adamem.

Jak zdobyć skórkę Deimosa w God of War 3?

Ciężka sprawa. Skin dostępny był jako bonus do limitowanych wersji Ghost of Sparta na PSP. Myślałby kto, że autorzy prędzej czy później dorzucą go na PS Store, ale jak na razie nici z tego wyszły.

Doktorze, ale na bank, nie są one nimi? Cmoktaski. Stopaboga.

Absolutnie i kategorycznie. Spytaj Śmietana, już on wie.

Cześć. Kupiłem niedawno X360 250GB, czy to normalne, że dioda na padzie jak i na konsoli świeci się w 1/4 okręgu zamiast na całym. Pad działa przez zestaw Play and Charge, w końcu bateria musiała się już całkowicie naładować! Dzięki za odpowiedź!

Jest to absolutnie normalne.

Czy modele PS3 z kompatybilnością wsteczną były modelami limitowanymi??? DAvisH15

Nie tyle limitowanymi, co bardzo wczesnymi – w związku z czym dopadnięcie ich teraz (w dobrym stanie) może być już nieco trudne.

Cześć. Czy moglibyście w NEO+ otworzyć kącik, w którym można byłoby poznać drugą osobę, dziewczynę, która interesuje się grami. Chyba, że podacie mi może jakąś stronę internetową, na której są kobiety lubiące takie hobby. Pozdro

„Pani pozna pana", te klimaty? Po prawdzie, w dobie internetu nasz magazyn chyba nie jest najlepszym miejscem na ogłoszenia matrymonialne. Co do konkretnych stron – poudzielaj się na forach poświęconych grom (choćby naszym). Na pewno znajdziesz tam sporo ludzi „lubiących takie hobby", także płci przeciwnej.

Witam, chciałem zawiadomić, iż niedawno wyszło fanowskie spolszczenie do Final Fantasy 12 na stare PS2. Czemu nikt o tym nie wspomniał? Fan

Najwidoczniej umknął nam ten wiekopomny fakt, a żaden z autorów się nie pochwalił. Na szczęście postanowiłeś przerwać zmowę milczenia.

Widziałem ostatnio na YouTubie jak jakiś kolo grał na PS3 w Wiedźmina 2 i dokładnie opisywał z niejednym wulgaryzmem na ustach, że wszystko jest możliwe. A co Wy o tym? DWJ

Ściema. Najprawdopodobniej koleś po prostu przerzucił obraz z PC na ekran telewizora. Nikt co prawda nie wyklucza ukazania się W2 na PS3, ale w tej chwili to, pieśń przyszłości.

Witam szanownego DrMaxa. Doktorku, czy istnieje możliwości uruchomienia trofeów w grze Fallout 3, wydanie polskojęzyczne? Pozdrawiam.

Niestety nie. Nawet do angielskiej wersji trofea dodano dopiero po premierze.

ktoś mieni się fanem jakiejś gry, jak np. ja uwielbiam serię The Elder Scrolls, to chyba powinien kupić oryginał. Bo cytując Davida Jaffe: „Tego wymagają pieprzone maniery". Dlatego apeluję: „Kupujmy oryginały! Wspierajmy twórców gier!". To tyle ode mnie, pozdrawiam.
Joey

Pozwolę sobie odpowiedzieć dwojako. Po pierwsze – gratuluję hartu ducha i pracowitości, dzięki którym mogłeś zawsze pozwolić sobie na kupowanie nowych i oryginalnych wersji swoich wymarzonych gier. Byłoby pięknie, gdyby wszyscy mieli takie podejście. Teraz po drugie, już mniej podniośle – ludzie, proszę Was, nie zrównujcie używanych gier do piracich kopii, bo jak rzekł pewien francuski arystokrata, kiedy innemu ścinali łeb: „to gorzej niż zbrodnia – to błąd".

Zmęczenie materiału

Witam Szanowną Redakcję. Przygodę z grami zacząłem od czasów, jak zwykliśmy je po nerdowskiemu nazywać D.U.S.T. – Dune II, UFO Enemy Unknown, Syndicate, Transport Tycoon. Piękne czasy, piękne gry. Zatwardziały (huh?) pecetowiec. Na konsolach i grach na nie nie znałem się w ogóle. Zaowocowało to tym, że miałem oryginalnego NESa, a myślałem, że to zwykła podróbka. Dlaczego tak myślałem? Ponieważ wszyscy mieli Pegasusy i byłem pewien, że to one są oryginalnym tworem. Dopiero kiedy zobaczyłem pudełko, instrukcję, magiczne napisy Nintendo Entertainment System zrozumiałem z czym miałem do czynienia – a zobaczyłem je miesiąc temu, grałem zaś na konsoli 16 lat temu.

Obrodziło nam w tym miesiącu wspominkami, jak mniemam to ta jesienna aura wprawiła Was w nostalgiczny nastrój.

Wracając jednak do sedna. Z miesięcznikiem NEO też znamy się od dłuższego czasu. Na początku czytałem Was dla 1 lub 2 stron poświęconych konsoli Game Boy Pocket, którą to też posiadałem na stanie. Nie żeby nic więcej mnie nie interesowało, ale wiedziałem, że PlayStation i tak miał nie będę, więc niekoniecznie chciało mi się to czytać. Potem nastąpiła przerwa aż do roku 2007, kiedy to pod moje strzechy trafiło PlayStation 2 (wygrała ciekawość dlaczego ludzie tak do niej pieją). Później rok 2008 – PlayStation 3. Rok 2009 Xbox 360 i 2x PlayStation Portable. Kiedy wpadłem już w sidła uzależnienia od gier dużych, zamarzył mi się iPod Touch. Dalej – Android. I niestety z zakupu tych dwóch ostatnich urządzeń jestem najmniej zadowolony. Otóż kupowanie i niekończenie tych wszystkich minigierek przeniosło się na konsole stacjonarne. W 2009 roku kupiłem 80% gier, które wyszły na kontynencie Europejskim.

Eee, ołkeej... pogratulował. Wspominałem już, że przyjmujemy datki na rozwój niniejszej rubryki? Po szczegóły zapraszam do bezpośredniego kontaktu z redaktorem prowadzącym.

Nie będę rozpisywał się których, kto ciekaw niech przeczyta NEO+ z 2009 r. lub poszuka recek na neogo.pl. Kupowałem, kupowałem, kupowałem. W 2010 trochę zwolniłem, ale wciąż kupowałem. Miałem dużo czasu na granie (przywileje pracy marynarza), ale niekończenie gier stało się moim... nawykiem? Czułem się jak pirat (znam to uczucie z czasów młodości – dużo gier z hali, 0% zainteresowania skończeniem tych tytułów). Dzisiaj nie chce mi się kończyć nawet gier z pięciogodzinnym singlem, bo mnie zwyczajnie nudzą. Mam 42 gry pudełkowe na samo PS3. Skończyłem z nich Mercenaries 2, Uncharted 1 i 2, Resistance 1 i 2, Battlefield: Bad Company 2 oraz Ratchet and Clank: ToD. Niedużo. Kupka wstydu jest coraz większa, a ochota na kończenie gier coraz mniejsza. Mogę odpalić Dune II czy Transport Tycoon i bawić się kilka godzin. Z gier na PS3: BFBC2 w sieci (chociaż z ludźmi na serwerach jest ostatnio kiepsko, pewnie ze względu na premierę BF3), Mercenaries 2 i ostatnio Demon's Souls. O tak, jedno z niewielu, co przykuwa mnie do konsoli na dłużej to DS. I to sporo dłużej. No ale kupka wstydu rośnie, gry niepokończone. Nadciągają nowe szlagiery. Nie potrafię się powstrzymać. Co robić Doktorze? Am I doomed for eternity?! Pozdrawiam
Wiedziu/Salem

Nie chcę Cię straszyć, że wygląda jakby włączył Ci się starczy tumiwisizm, ale wygląda jakby włączył Ci się starczy tumiwisizm. Jeśli ogranicza się tylko do gier, to jeszcze nie wszystko stracone, ale jeśli każdą lekturę oprócz programu TV ciskasz w kąt dobrnąwszy do połowy i nie jesteś w stanie wysiedzieć do napisów końcowych na żadnym filmie, to możesz mieć problem. Niedługo możesz zacząć krzyczeć na telewizor i spontanicznie klaskać oglądając kabaretony. Jednak na razie nie popadajmy w rozpacz, może to po prostu kwestia staranniejszego doboru gier. Czy może raczej – jakiegokolwiek doboru, zamiast kupowania wszystkiego jak leci. Daj znać, czy nadciągająca fala szlagierów przyczyniła się do poprawienia Twojej średniej.

Stare, jare i nietanie

Witam całą redakcję. Piszę do Was jako do specjalistów, ludzi znających branżę gier niejednokrotnie lepiej niż zwykły gracz. Ale do sedna. Już od jakiegoś czasu – dobre 5 lat – kolekcjonuję gry na poważnie, niestety zawsze pojawia się tyle tytułów wartych kupienia na obecnych generacjach, że nie wystarcza już kaski na to, by zakupić te z generacji dawno już minionych. Przyświeca mi cel, aby żadna gra nie została zapomniana, hehe. Oczywiście zakupiłem już kilka tytułów starych z eBaya jak Another World, czy Flashback na Gen. Jednak jest to studnia bez dna i szukam alternatywnych rozwiązań. Tzn., czyham na gry, które jako bonus zawierają też gry stare jak nowy MoH z MoH: Frontline, czy Splatterhouse, czy też Castlevania X Chronicles na PSP. Niestety o innych takich połączeniach nie mam pojęcia. Czy Wy znacie inne takie pozycje? Podzielcie się tą wiedzą! Pozdrawiam,
Proteush

Nie ma, że boli. Kolekcjonowanie starych gier to naprawdę droga zabawa, a jeśli na poważnie traktujesz swoją misję ocalenia każdej gry od zapomnienia, to mam nadzieję, że masz podupadłego na zdrowiu wujka-milionera, który bardzo, ale to bardzo Cię lubi. Jeśli nie, pomysł na szukanie staroci w nowościach jest zaiste całkiem niezłym wyjściem. Oprócz wymienionych przez Ciebie, dorzuciłbym jeszcze chociażby Zorka ukrytego w CoD: Black Ops, pierwsze dwie, stareńkie, części przygód Księcia w Prince of Persia HD Collection, czy kod na zassanie pierwszej Alicji dodawany do jej drugiej części.

Tym samym prowadzący niniejszą rubrykę żegna się z Tobą i resztą Czytelników w jesienne i deszczowe popołudnie, optymistycznie zakładając, że w przyszłym miesiącu zasypiecie mnie jeszcze większą porcją korespondencji. Może być nawet przynudziarska i na spontanie. Do przeczytania za miesiąc. ■

FORUM

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Batman: Arkham City

Burnstein: Nowy Batman jest o klasę lepszy od poprzedniego, poważny kandydat do GOTY 2011.

Zwyrol: Gra bez wad, jedyny kandydat do GOTY. Wszystko mi się podoba, jak widzę nowe gadżety, czy animacje w systemie walki, to dziwię się jak mi tego nie brakowało w Arkham Asylum. Rządzi przebijanie ściany i nokautowanie przeciwnika za nią, albo obijanie o elementy otoczenia. Z gadżetów najfajniejszy jest zamrażający. Batman siedzący na szczycie jakiejś budowli, gdzie dookoła prószy śnieg i mamy przed sobą widok na panoramę Arkham robi wrażenie.

Gruby: Dołączam się do chóru zmasakrowanych. Rocksteady to magicy, kurcze takie studio znikąd, wydali raptem dwie poważne gry, a poziomem dystansują już 3/4 branży. Arkham City jak na razie, a mam za sobą mniej więcej połowę, stanowi przykład gry bliskiej ideału, jak to tylko możliwe. Oj nie wiem czy Uncharted 3 albo Skyward Sword będą w stanie fiknąć Batmanowi.

Temat: GTA V

Maka: Jeśli fabularnie będzie na poziomie GTA IV, biorę z miejsca. Interesuje mnie, jak będą upychać tak otwarty świat na X360. Chyba, że będzie obowiązkowa instalka.

Torq314: Dla mnie fabuła jest kompletnie nieistotna, zwykle to są jakieś flaki z olejem. Bohaterem może być ktokolwiek i tak wszystko sprowadzi się do dziwek, prochów i łubudubu. Ważna jest techniczna strona gry i jeśli będzie technicznie dobra, na poziomie czwórki i wyżej (a pewnie będzie), i będzie jakieś ciekawe miasto, z jakimiś nawiązaniami, to biorę.

Oranjefan: Mam nadzieję, że technicznie będzie dużo lepsze od IV. Aktualnie gram w oba dodatki i po Red Dead Redemption słabiutko to wygląda. I więcej minigier mogą rzucić

Kazuo: Niech lepiej wrócą do wakacyjnych klimatów z VC – palmy, plaże, laski w bikini, hawajska koszula, Kubańce rozjeżdżane skuterkiem.

Temat: Rage

Wrog: Ja tam się nie zawiodłem, bo strzelanka to naprawdę fajna i wyróżniająca się na tle tych wszystkich militarnych FPSów. Niestety nie wykorzystano potencjału. Jak dla mnie brakuje przede wszystkim porządnej fabuły, lepszego motywowania naszych działań i jakiegoś głównego złego (osoby, a nie całej organizacji).

Ney: Ostatnia misja i lokacja to załamka kompletna. Jak można tak bezpłciowo i słabo zakończyć grę w dzisiejszych czasach? Tragedia. Dramat. Komuś albo się spieszyło, albo nie miał żadnego pomysłu jak to skończyć. Potencjał tej gry jest strasznie zmarnowany. Druga połowa gry słabsza niż rewelacyjna pierwsza, questów już mi się nie chciało robić i ścigać też, więc bonera na myśl o Rage już nie mam.

Dołącz do dyskusji na forum.neogo.pl

Rob & Robby

KARYKATURA

O tym, że najfajniej by było tak, jak jest w życiu tylko fajniej. I o tym, że wszyscy jesteśmy Roszpunkami

Mnóstwo sił, krwi potu i łez kosztowało mnie niepisanie o Dark Souls. Udało mi się dwa dni. Mam bardzo silną wolę. Moja silna wola robi ze mną co chce. Czemu szasta tak mną jak Maserak partnerką? DkS to jedna z nielicznych gier na świecie, o której mówi się także po premierze. I jest to sukces. To po pierwsze. Po drugie – jest to zakaźne. Każda gra kończy się po premierze, niczym Doda po premierze ostatniego albumu. Pisałem już o tym, że najfajniej jest zanim to wszystko wyjdzie, pokazuje się okładki, obrazoburcze kampanie medialne zapowiada, wszyscy czekają z ręką na Biblii co się wydarzy. Babcie przed telewizorami z gotowymi defibrylatorami – napięcie rośnie. Mamy to samo z grami. Pierwsza zapowiedź, druga, dwa pierwsze screeny – „Zobaczcie!", zapowiedź, trailer, „Ale jazda! Przeanalizujmy sekunda po sekundzie!", opis świata, opis zmian w stosunku do zapowiedzi pierwszych, skandal z producentem w roli głównej, testy bety, testy gotowca... Wszystko to opisane i zrobiony z tego materiał. A na sam koniec jak już gra wyjdzie, to właściwie wszystko wiadomo i ukazuje się recenzja na jedną stronę, którą można streścić elegancko tworząc niemal spis odnośników (albo linków w internecie): „Jeśli chcesz dowiedzieć się o świecie idź tu. Jeśli chcesz dowiedzieć się o grafice – odsyłamy tu, bo już też pisaliśmy. Jeśli interesuje cię mechanika i gameplay – pisaliśmy o tym tu. Hmmm... Cóż mamy dodać – gra wreszcie wyszła. Dziękujemy i do widzenia". Ciężki jest gracza współczesnego los, bo najłatwiej poznać, że coś wyszło po tym, że nikt już o tym nie pisze. Więc jak ktoś się zastanawia co sobie kupić, bo akurat dostał kieszonkowe, to myśli nie „o czym to piszą", ale „o czym to słuch zaginął". Efekt dla rynku jest taki, że gry sprzedają się praktycznie tylko w okolicach premiery. A potem... Znów wracamy do czekania na jakiś kolejny tytuł. I to czekanie mamy obcykane do perfekcji. Jak Roszpunka w wieży. My w okienku, a jakiś książę ciągle w zapowiedziach. Jak zwykle zacznie się od jednego screena, potem trzech i jakiegoś „przecieku" i tak dalej.

A tymczasem Dark Souls nie. Już wyszedł, a mówią o nim, smęcą, wypowiadają się. Że trudna i fajna. Fajna, bo trudna. Trudna, ale fajna. Na wszystkie sposoby, łącznie z metaforą Tomka Gopa, że DkS „jest jak syndrom Sztokholmski zamknięty w grze" (sorry, Tomasz, jak coś przekręciłem – cytat jadę z pamki). Oczywiście jest też grupa miłośników zrzędzenia, która mówi, że gra jest nierealistyczna i karykaturalna ze swoim umieraniem i dziwnym podejściem do fantasy zupełnie Japończykom obcym. A miała być realistyczna, więc niech się skośnoocy nauczą.

STRATEGIA BRZMI: WYOLBRZYMIĆ JAKIŚ ELEMENT RZECZYWISTOŚCI, ŻEBY SIĘ WYRÓŻNIĆ. IM HARDZIEJ, TYM LEPIEJ. W DOBIE CIĄGLE UPRASZCZANYCH GIER, ZIOMKOWIE OD DARK SOULS TRZASNĘLI NAJODWAŻNIEJSZĄ KARYKATURĘ I WYGRALI SERCA GRACZY

Z przyjemnością się nie zgodzę. Bo czemu? Bo zawsze byłem przeciwnikiem gier realistycznych. Nie dość, że takich gier póki co się zrobić nie da – więc gadanina czcza, ale także – żadnej by z nich frajdy nie było. Gra dobra, tak jak dobra rozrywka, jest jakąś karykaturą rzeczywistości. W tym wesołym znaczeniu. Że ma elementy rzeczywistości, rozpoznawalne, ale nieco wyolbrzymione niektóre. I to jest dopiero zabawa! Jak ktoś narysuje fajnie naszą karykaturę, poznajemy się i też nam to radosne zwarcie na mózgu robi. Mózg kocha takie akcje. Film sensacyjny i historie o bohaterach – przesadzone. Bohaterstwo, zagęszczenie widowiskowych akcji na sekundę kwadratową większe niż w życiu (nawet w życiu realnych bohaterów, nie mówiąc już o naszym). Pornos – no tu już nawet nie mówię, co jest wyolbrzymione, bo wiadomo. Ale nawet schemat związku między dwójką ludzi (różne są pornosy, więc nie chcę dyskryminować) – ten schemat związku też jest zniekształcony w stronę wiadomą. Mało tego. Badania pokazują, że gdyby w zbiorze zdjęć twarzy ukryć Waszą facjatę, to szybciej znajdziecie ją w tłumie, jeśli jest o 20% ładniejsza (żelazkowym Photoshopem wyprasowana), niż wtedy jak jest prawdziwa.

Gry, filmy i karykatury hołdują tym samym regułom. Biorą parę akcji z życia i je powiększają. Wtedy jest super. Pytanie, kiedy tworzysz grę – co powiększyć, a z czego zrezygnować. Burnout – gra o wypadkach. Prince of Persia – gra o skakaniu po ścianach. Bulletstorm – wiadomo. Mordobicia – ile może znieść jeden człowiek i walczyć. Nawet World of Warcraft nie przetrwałby tylu lat z grafiką, która dążyłaby do realizmu. Przetrwał, bo jest kreskówką. I można tak w kółko. Tak jak na karykaturze, nie maluje się wszystkiego, a to, co się maluje jest przekręcone. Z jakichś powodów to właśnie nasz mózg najbardziej wkręca. Takie zaskoczenie – nie to, do czego jesteśmy przyzwyczajeni. Cały humor tak działa – pointa jest zaskakująca i to zwarcie mózgu powoduje śmiech.

No to teraz właśnie pytanie: co wyolbrzymiono w Dark Souls i czemu niby byłoby lepiej, gdyby była to faktycznie gra realistyczna? Że za dużo razy się umiera? W każdej grze za dużo razy się umiera. Co prawda jest na „ajfona" gra, w której ma się jedno życie, ale przez to, że jest tylko jedna, to właśnie to powoduje, że oceniamy ją jako udziwnienie. Nie w stosunku do życia, bo w życiu wszyscy oprócz kotów mają po jednym życiu, ale w stosunku do innych gier. Hmmm... Czyli, że skoro gry oceniamy na tle innych gier, a nie na tle życia, to właściwie można założyć, że nawet jak ktoś zrobi kiedyś realistyczny tytuł, to będzie to dziwnostka, rzadkość, wyjątek na tle konkurencji.

Podsumowując, sprawa jest jasna – strategia brzmi: wyolbrzymić jakiś element rzeczywistości, żeby się wyróżnić. Im hardziej, tym lepiej. W dobie ciągle upraszczanych gier, ziomkowie od Dark Souls trzasnęli najodważniejszą karykaturę i wygrali serca graczy (czy portfele, to się okaże). I za tę odwagę właśnie oraz dziarskość obłaskawienia krwiożerczego smoka, pustoszącego studia developerskie, a nazywającego się „Poziom Trudności w Grach" twórcy Dark Souls uzyskują ode mnie tytuł „Przekocurów Miesiąca". //Grabarz

KONAMI

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
UEFA EUROPA LEAGUE
Official Licensed Product

FOREVER

FOREVER EVOLVING. FOREVER UNITING. FOREVER FOOTBALL. FOREVER PRO EVO.

GALAPAGOS INTERACTIVE

Available on the App Store

Find us on Facebook at facebook.com/PES

PES 2012
PRO EVOLUTION SOCCER
CLASS IS PERMANENT

Wii Games for Windows XBOX 360 XBOX LIVE PlayStation 2 PSP PS3 PlayStation 3

3 www.pegi.info

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trade marks of the adidas Group, used with permission. Official licensed product of A.C. Milan. © 2011 Real Madrid. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2011 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStaion", "PS3" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. **UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions. Dystrybucja w Polsce: Galapagos Interactive, ul. Łowcza 22, 02-955 Warszawa, www.galapagosinteractive.pl

Bravo Sport · Multikino · Euronet Worldwide · onet. · Antyradio

NAUGHTY DOG

3D Compatible Game

PlayStation Network

SONY

16+ www.pegi.info

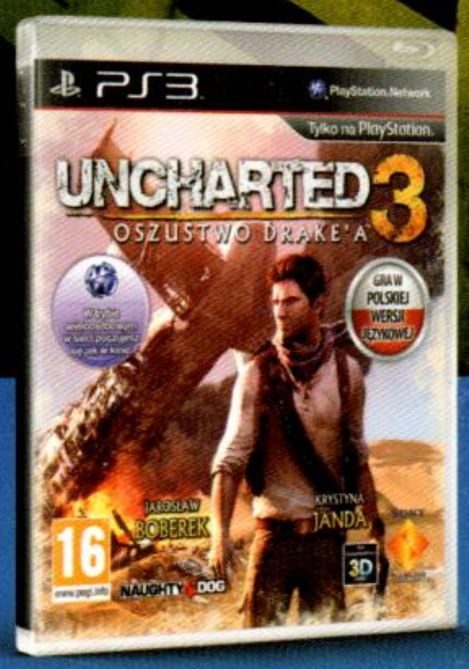
WITAJCIE KŁOPOTY

UNCHARTED 3
OSZUSTWO DRAKE'A

Dołącz do poszukiwacza skarbów Nathana Drake'a, kiedy wyrusza on w swoją najbardziej niebezpieczną przygodę życia. Poszukiwania Atlantydy Pustyni zaprowadzą go z mrocznych uliczek Londynu na bezlitosną pustynię arabską - a kłopoty będą towarzyszyć mu na każdym kroku.

PS3 PlayStation 3

PS3 W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE.



SONY
make.believe